

Año 1 N: 5

MSX

PTAS.
595

SOFT MAGAZINE

Juegos del mes:

**EL
KIRIKI
LUNA 3
EL
AHORCADO**

Base de datos

Curso Basic MSX

Programas para teclear

Linea

Pesetas en letra

Futbol

Piano

Morse

Space

Laberinto

Frontón

MONSER

**Analisis Soft
Buck Rogers**

**Analisis Hard
Canon V-20**



M. Novoa



DIRECTOR
José Nieto Rubio

COORDINADOR
Félix Santamaría

SUPERVISOR SOFTWARE
Gustavo Cano Muñoz

DISEÑO
Angélica Arce

REDACCION
Juan Antonio García
Agustín Barcos
Belén Sanchez Vicente

COLABORADORES
Mario Alvarez
Juncal Feijóo
María Amaya

PORTADA
Mauro Novoa

EDITA
MONSER, S. A.

DIRECTOR EDITORIAL
J. L. Cano Regidor

**REDACCION,
ADMINISTRACION Y
PUBLICIDAD**
Argos, 9
28037 MADRID
Tel. 742 72 12/96

**PUBLICIDAD Y
SUSCRIPCIONES**
Yolanda Bardillo

FOTOCOMPOSICION
Artecomp, S. A.
Albarracín, 50 - 1.º

**FOTOMECANICA
IMAGEN**
Nicolás Morales, 34-3º

IMPRIME
Gráficas ABAD
Depósito Legal:
M-15979-1985

**DISTRIBUCION
COEDIS**

Se solicitará Control O.J.D.

SUMARIO

1985 - AÑO I - NUMERO

5

BASE DE DATOS	5	Piano	21
		Morse	22
		Space	25
CURSO BASIC	10	Frontón.....	26
		Laberinto	27

PROGRAMA BASIC

Línea.....	14	ANALISIS SORFT	
Pesetas en letra.....	15	Buck Rogers.....	28

JUEGO DEL MES

El kikiriki.....	16	ANALISIS HARD	
Luna 3.....	17	Canon V-20	29
El ahorcado.....	17		

PROGRAMAS BASIC

Fútbol.....	18	EL PREGONERO.....	31
-------------	----	-------------------	----

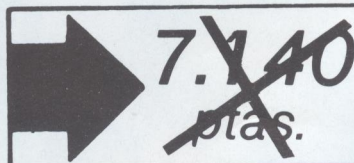
CUPON OFERTA

Aproveche ahora esta magnífica oportunidad para suscribirse a MSX SOFT MAGAZINE.

Envíe HOY MISMO este cupón.

Inmediatamente empezará a recibir sus ejemplares MSX SOFT MAGAZINE y así durante 1 año (12 ejemplares).

El importe lo abonaré: POR CHEQUE ☐ CONTRA REEMBOLSO ☐ GIRO POSTAL ☐



ahora sólo
6.545 ptas.

NOMBRE _____

DIRECCION _____

CIUDAD _____ C.P. _____

PROVINCIA _____

VENDALE UN PROGRAMA A SONY POR 500.000 PTAS.

Participa en su Concurso de programas para ordenador Hit Bit-MSX.
Sony convoca un Concurso de programas para ordenadores MSX bajo dos categorías.

A - Programas de Contenido Didáctico. Tema de contenido didáctico desarrollado por Centros Docentes entre los especificados en los planes de estudios vigentes.

B - Programas libres. Tema libre desarrollado por usuarios de ordenadores MSX.

Premios

A - Para el mejor programa didáctico.
500.000 ptas. para el Centro Docente
500.000 ptas. para los autores

B - Para el mejor programa de tema libre.
1º. premio 500.000 ptas. para el autor o autores.
5 premios: 100.000 ptas. para cada uno de los siguientes 5 clasificados.

Requisitos

- Los programas presentados por los Centros Docentes deberán tener un máximo de 28 K. RAM.
- Los programas presentados por usuarios deberán tener un máximo de 12 K. RAM.
- Sony tendrá la propiedad de los programas premiados.

- Sony tendrá los derechos de compra sobre el resto de los programas presentados.
- Los programas que concursen deberán ser presentados grabados en cinta de audio Sony o diskette Sony OM-D3440, entregándose dos copias. Asimismo se deberá adjuntar un listado, instrucciones de funcionamiento y una síntesis del contenido del programa.
- Con cada programa se entregará un sobre cerrado conteniendo los datos del autor o autores, y en exterior figurará el título correspondiente.
- Todos los concursantes, independientemente de su clasificación final, serán obsequiados con un producto Sony.

Fecha de entrega de los programas

La fecha tope para la recepción de los programas

es el 30 de Noviembre de 1.985. Debiendo ser entregados a Sony España, S.A. Departamento Ordenadores MSX. Sabino de Arana, 42-44 08028 BARCELONA. T.- (93) 330 65 51.

Fallo del concurso y entrega de premios

Entre todos los programas recibidos, Sony elegirá los que a su juicio, contengan un mayor nivel de innovación y creatividad.

El fallo se hará público el 29 de Diciembre de 1.985 y publicado en la prensa nacional.

Para mayor información o consulta, diríjase a cualquiera de las Delegaciones Sony.

ORDENADORES
HIT BIT MSX
SONY

DELEGACIONES SONY ESPAÑA, S.A.

BARCELONA
Sabino de Arana, 42-44
Tel. (93) 330 65 51
08028 BARCELONA

MADRID
Julian Romea, 8
Tel. (91) 253 08 00
28003 MADRID

BILBAO
Pintor Lecuona, 1
Tel. (94) 444 42 00
48012 BILBAO

SEVILLA
Niebla, 8
Tel. (954) 27 47 07
41011 SEVILLA

VALENCIA
Salvador Ferrandis Luna, 6
Tel. (96) 325 35 06
46018 VALENCIA

LA CORUÑA
Avda. Ejército, 23
Tel. (981) 29 98 55
15006 LA CORUÑA

Programas Sony para ordenadores MSX

A la orden.



Monkey Academy



Países del Mundo-1



Países del Mundo-2



Computador Adivino



Computer Billiards



The Snowman



Cubit



Character Collection



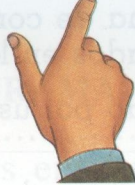
Stop the express (Para el Tren)



Hustler (Billar Americano)



Data cartridge



Quinielas y Reducciones



Home Writer



Sparkie



Aprendiendo Inglés-1



Binary Land



Creative Greetings



Aprendiendo Inglés-2



Antartic Adventure



Mastermind



Contabilidad Personal



Athletic Land



E.I.



Ficheros



El Ahorcado



Dorodon



La Pulga



Cosmos



Control de Stocks



Battle Cross



Mouser



Crazy Train



Ali baba



Juno First



Car Jamboree



Tutor



Track and Field-1 (olimpiadas)



Blackjack



Track and Field-2 (olimpiadas)



Driller Tanks (Tanque Destructor)



Sonygraph



Ninja (El Samurai)



Les Flics

Y muchos más títulos

Ordenador Doméstico

HIT BIT
SONY

Para lo que guste ordenar. MSX



BASDAT

(Base de datos secuencial)

Una base de datos es un fichero en el que los campos son definidos por el usuario y el programa se encarga de todas las funciones de escritura de fichas, corrección, lectura etc. El programa de la base de datos nos permite, una vez definidos los campos, despreocuparnos de ellos porque todas las referencias serán correctas. De esta forma se pueden hacer todos los ficheros diferentes que se quiera con un único programa. Un archivo bibliográfico, de discos, una agenda etc. etc.

Cuando pones el programa en marcha tiene 100 fichas con 10 campos cada una. Estos números se pueden modificar simplemente contestando las preguntas que acerca de ellos te hace el programa. Pero claro, todo tiene sus límites. Siempre que no te aparezca un mensaje «out of memory» o «out of string space» el programa funcionará correctamente. Si se aumenta el número de campos debe disminuirse el de fichas y viceversa. Como orientación te puede servir la tabla adjunta.

N.º fichas N.º campos

630	1
432	2
325	3
265	4
220	5
190	6
165	7
150	8
130	9
110	10

Una vez definido el número de fichas y de campos se pasa a la confección del archivo o a la consulta de uno previamente hecho, después de sacarlo de una cinta, mediante las siguientes opciones:

- 1... HACER UN FICHERO NUEVO.
- 2... SACAR FICHERO DE UNA CINTA.
- 3... LEER LA LISTA DE ORDENES.

Eligiendo la opción 1 el programa va pidiendo los títulos que van a tener los campos de las fichas y si van a ser campos alfanuméricos o exclusivamente numéricos.

Ejemplo:

1. ¿Título?... nombre
¿Alfabético (A) o numérico (n)?... A
2. ¿Título?... teléfono
¿Alfabético (A) o numérico (n)?... N

Y así sucesivamente hasta completar los títulos de los campos que hayamos designado. Si cuando el programa nos pide un título pulsamos RETURN directamente dos veces, el programa no pide más títulos y considera el número de campos como los que se hubieran introducido hasta ese momento. No es preciso por tanto utilizar todos los campos.

Cuando se ha terminado la confec-

ción de los títulos que ha de tener la ficha se presenta la lista de ordenes con la siguientes posibilidades:

A-AÑADIR fichas al archivo. Lógicamente esta será la primera función que uses. Al pulsar la letra A aparece el número de ficha que va a ser añadida y pide el contenido de los campos que hubiera definidos. Al terminar la ficha presenta la ficha recién escrita y pregunta si estás conforme. Si no es así la ficha se puede reescribir. Cuando se está conforme el programa pregunta si quieres escribir más fichas y si es así presenta el siguiente número y empieza otra vez el proceso de escritura.

B-BUSCAR fichas. Al pulsar la letra B el programa te pedirá el número del campo por el que quieres buscar y el texto que buscas. Después

te presentará en la pantalla, una a una, todas las fichas que tengan el mismo texto en el mismo campo. Por ejemplo, si buscas por el campo 1 (nombre) el texto José el programa te mostrará todas las fichas que tengan José en el campo 1 y las contará diciéndote cuantas fichas hay con el texto José.

C-CORREGIR fichas. Te permite corregir el contenido de los campos de una ficha volviendo a la lista de ordenes una vez terminada la corrección.

D-DESTRUIR fichas. el programa te pide el número de la ficha que quieres eliminar. El fichero se renu-mera automáticamente cuando se usa esta opción.

O-ORDENACION ALFANUMERICA. Para ordenar alfanuméricamente cualquier campo.

J-JUSTIFICAR. Para poner un margen al contenido de cada campo. El programa te irá mostrando los sucesivos campos y te irá pidiendo un TAB para cada uno de ellos.

F-FIN. Ten mucho cuidado de no pulsar esta tecla sin querer porque se pierden todos los datos. Hazlo solo cuando ya hayas terminado y grabado el archivo.

L-LECTURA EN EL MONITOR. Puedes leer todo el archivo o parte de él, con o sin los nombres de los campos, con o sin los números de cada ficha, por orden numérico o alfanumérico, cuadrando o no los campos numéricos, justificando o no los campos y con la separación entre fichas que quieras. Las opciones se van eligiendo por preguntas (S/N) sucesivas.

N-NUEVO ARCHIVO. Se elimina el archivo en curso y se empieza otro nuevo volviendo a definir los campos.

H-COMENZAR DE NUEVO. Lleva el programa a la elección entre las tres primeras opciones.

G-GRABAR EL ARCHIVO. Te permite grabar el archivo en cinta.

S-SUMAR LOS CAMPOS NUMERICOS. Suma el contenido de los campos numéricos que quieras y te da el resultado. También te dice el número de fichas que ha sumado. Puede servir para comprobar si se han metido bien todas las fichas.

Una vez hecho el archivo puedes conservarlo en cinta y hacer otros distintos ¡con el mismo programa!

Para sacar un fichero de una cinta solo tienes que poner la cinta al co-

mienzo del fichero y pulsar play en la lecto-grabadora de datos cuando el programa te lo indique. El programa carga los datos y cuando termina presenta en pantalla los campos que tiene cada ficha del fichero introducido. Pulsando RETURN se pasa a la lista de órdenes. El programa tiene todas las explicaciones necesarias para hacerlo funcionar.

ES MUY IMPORTANTE que te clee el listado con sumo cuidado, un fallo, por pequeño que sea puede hacer que alguna parte o todo el programa no funcione correctamente. Es largo de teclear pero te compensará.

Por último, si eres el feliz poseedor de una unidad de disco, estoy seguro de que podrás adaptar el programa para que además use los discos.

```

10 REM BASE DE DATOS
20 REM POR JUAN CARLOS SACRISTAN
30 REM MONSER S.A.
40 REM *****
50 REM INICIALIZACION Y PRESENTACION
60 REM *****
70 MAXFILES=1:CLS:SCREEN0:WIDTH40:KEYOFF:COLOR15,4,4:LOCATE17,4:PRINT"WWW":LO
CATE 17,5:PRINT"BASDAT":LOCATE17,6:PRINT"WWW"
80 LOCATE 8,12:PRINT"BASE DE DATOS SECUENCIAL":LOCATE14,20:PRINT"MONSER S.A.":FO
RI=1701000:NEXTI:GOTO130
90 GOSUB100:MENU=INSTR(MENU$,KY$):IFMENUTHENRETURNELSE90
100 KY$=INKEY$:IFKY$=" "THEN100ELSERETURN
110 PRINTSTRING$(W,45):RETURN
120 LOCATE5,10:PRINT"BUENO, PUES HASTA OTRO DIA.":END
130 CLEAR4000:DEFSTRA-H:DEFINTI-S:B=" ":F1="###,###,###.###"
140 CLS:LOCATE 2,4:PRINT"USA LETRAS MAYUSCULAS PARA CONTESTAR":LOCATE0,8:PRINT"
LOS TEXTOS DE LAS FICHAS PUEDEN IR EN MINUSCULAS"
150 MF=9:MI=99:PRINT:PRINT"ESTA BASE ACEPTA 100 FICHAS DE 10 CAMPOSCADA UNA":PRI
NT
160 MENU$="SN":PRINT"QUIERES CAMBIAR EL NUMERO DE FICHAS O DECAMPOS? (S/N)":GOSU
B90
170 IFKY$="S"THENGOSUB 2340
180 DIMD(MF),AT(MF),NF(MF),O(MI),Y(MI),B(MI),A(MF,MI),X(MF,MI)
190 REMONERRORGOTO630
200 REM*****
210 REM OPCIONES DISPONIBLES
220 REM*****
230 CLS:PRINT"OPCIONES DISPONIBLES":W=36:GOSUB110:PRINT"CREACION DE UN FICHERO N
UEVO.....1":PRINT"SACAR ARCHIVO DE UNA CINTA.....2":PRINT"LEER LA LISTA DE
ORDENES.....3":W=36:GOSUB110
240 PRINT:PRINT"ESCOGE LA Opcion QUE QUIERAS":MENU$="123":GOSUB90:ONMENUGOTO280.
430,630:GOTO230
250 REM *****
260 REM TITULOS O CAMPOS
270 REM *****
280 CLS:NF=0:PRINT"DEFINICION DE LOS TITULOS O CAMPOS":W=34:GOSUB110
290 FORI=0TOMF:AT(I)=""D(I)=""
300 PRINTI+1;:INPUT"Titulo DEL CAMPO....";D(I):INPUT"ALFABETICO (A) O NUMERICO (
N)..";AT(I)
310 IFD(I)=""THEN350
320 IFAT(I)=""N"ORAT(I)=""A"THEN340
330 PRINT"DEBES ESPECIFICAR (A) O (N),NO LO OLVIDES":GOTO300
340 NEXTI
350 NF=I-1:NI=-1
360 CLS:PRINT"LA FICHA TIENE LOS SIGUIENTES"NF+1"CAMPOS"
370 FORI=0TONF
380 PRINTI+1;";";D(I);TAB(15);AT(I)
390 NEXTI:GOSUB540:GOTO630
400 REM *****
410 REM SACAR FICHERO DE CASSETTE
420 REM *****
430 CLS:PRINT"PREPARA EL CASSETTE, PULSA PLAY":GOSUB540:PRINT:PRINT"ESPERA UN PO
CO. ESTOY CARGANDO DATOS"
440 OPEN"CAS:DATA"FORINPUTAS#1
450 INPUT#1,NI,NF
460 FORI=0TONF:INPUT#1,D(I),AT(I):NEXTI
470 FORJ=0TONI:FORI=0TONF:IFAT(I)=""N"THEN500

```



```

480 IFAT(I)="A" THEN 510
490 PRINT "HAY UN ERROR EN LA CASSETTE": GOSUB 540: GOTO 230
500 INPUT #1, X(I, J): GOTO 520
510 INPUT #1, A(I, J)
520 NEXT I, J
530 CLOSE #1: GOTO 360
540 PRINT: INPUT "PULSA -RETURN- PARA CONTINUAR": EN: RETURN
550 PRINT: PRINT "ESTAS CONFORME? (S/N)": PRINT
560 MENU$ = "SN": GOSUB 90: ON MENU GOTO 570, 580
570 A = "S": RETURN
580 A = "N": RETURN
590 PRINT "CONTESTA SOLAMENTE 'S' O 'N'": GOTO 560
600 REM *****
610 REM LISTA DE ORDENES
620 REM *****
630 CLS: PRINT "LAS ORDENES QUE ACEPTA ESTA BASE SON": W = 37: GOSUB 110: GOSUB 110: PRINT
T
640 PRINT "A: A-ADIR FICHAS AL ARCHIVO": PRINT "B: BUSCAR CIERTAS FICHAS": PRINT "J: JUSTIFICAR PARA IMPRIMIR": PRINT "C: CORREGIR UNA FICHA": PRINT "L: LECTURA EN EL MONITOR"
650 PRINT "D: DESTRUIR UNA FICHA": PRINT "N: COMENZAR DE NUEVO": PRINT "F: FIN DE LA SESION": PRINT "O: ORDENACION ALFANUMERICA": PRINT "G: GRABAR EL ARCHIVO": PRINT "S: SUMAR CAMPOS NUMERICOS"
660 PRINT "H: NUEVO ARCHIVO"
670 PRINT: W = 37: GOSUB 110: GOSUB 110
680 MENU$ = "ABCDEFGHIJLNOSH": GOSUB 90: CLS: ON MENU GOTO 720, 1180, 940, 1050, 120, 1600, 1800, 2070, 2130, 230, 1340, 1510, 280: GOTO 630
690 REM *****
700 REM ESCRITURA DE LAS FICHAS
710 REM *****
720 NI = NI + 1: J = NI
730 GOSUB 790: GOSUB 850
740 GOSUB 550
750 IFA <> "S" THEN 730
760 PRINT "EN EL ARCHIVO HAY AHORA": NI + 1 "FICHAS"
770 PRINT: PRINT "QUIERES ESCRIBIR OTRA FICHA (S/N)?:": GOSUB 560
780 IFA = "S" THEN 720 ELSE 630
790 CLS: PRINT "FICHA NUMERO": J + 1: PRINT
800 FOR I = 0 TO NF: PRINT D(I);
810 IFAT(I) = "N" THEN 830
820 INPUT A(I, J): X(I, J) = 0: GOTO 840
830 INPUT X(I, J): A(I, J) = ""
840 NEXT I: RETURN
850 CLS: PRINT "LA FICHA NUMERO": J + 1 "AHORA DICE:"
860 PRINT: FOR I = 0 TO NF: PRINT D(I); TAB(12);
870 IFAT(I) = "N" THEN 890
880 PRINT B; A(I, J): GOTO 900
890 PRINT X(I, J)
900 NEXT I: PRINT: RETURN
910 REM *****
920 REM CORRECCION DE FICHAS
930 REM *****
940 INPUT "DIME EL NUMERO DE LA FICHA QUE QUIERES CORREGIR: "; J
950 IF J < 0 AND J < NI + 2 THEN J = J - 1: GOTO 970
960 PRINT "LA FICHA NUMERO " J " NO ESTA EN EL ARCHIVO": GOTO 1000
970 GOSUB 850
980 GOSUB 550
990 IFA <> "S" THEN GOSUB 790: GOTO 970
1000 PRINT: PRINT "QUIERES CORREGIR OTRA FICHA (S/N)?:": GOSUB 560
1010 IFA = "S" THEN 940 ELSE 630
1020 REM *****
1030 REM DESTRUCCION DE FICHAS
1040 REM *****
1050 INPUT "DAME EL NUMERO DE LA FICHA QUE QUIERES BORRAR": J
1060 J = J - 1: IF J < 0 AND J < NI THEN NI = 0
1070 PRINT "LA FICHA NUMERO": J + 1 "NO ESTA EN EL ARCHIVO": GOTO 1130
1080 IF J = NI THEN 1120 ELSE K = J - 1
1090 K = K + 1: FOR I = 0 TO NF
1100 A(I, K) = A(I, K + 1): X(I, K) = X(I, K + 1): NEXT I
1110 IF K < NI - 1 THEN 1090
1120 NI = NI - 1: PRINT "EL ARCHIVO TIENE AHORA": NI + 1 "FICHAS"
1130 PRINT: PRINT "QUIERES BORRAR ALGUNA FICHA MAS (S/N)?:": GOSUB 560
1140 IFA = "S" THEN 1050 ELSE 630
1150 REM *****
1160 REM BUSCAR FICHAS
1170 REM *****
1180 A = "PARA BUSCAR": GOSUB 1280
1190 PRINT: PRINT "ESCRIBE EL TEXTO QUE BUSCAS: ";
1200 IFAT(M) = "N" THEN INPUT X: L = 2: GOTO 1220
1210 INPUT A: L = 1
1220 K = 0: FOR J = 0 TO NI: ON L GOTO 1230, 1240
1230 IFA(M, J) <> A THEN 1260 ELSE 1250
1240 IFX(M, J) <> X THEN 1260
1250 GOSUB 850: GOSUB 540: K = K + 1
1260 NEXT J: CLS
1270 PRINT "HAY": K " FICHAS SEMEJANTES.": GOSUB 540: GOTO 630
1280 PRINT "DIME EL NUMERO DEL CAMPO " A: INPUT M: IF M < 0 OR M > NF + 1 THEN 1300
1290 M = M - 1: IF M < 0 AND M < NF + 1 THEN RETURN
1300 PRINT "ESE NUMERO O CAMPO NO EXISTE": GOTO 1280
1310 REM *****
1320 REM ORDENACION ALFANUMERICA
1330 REM *****
1340 A = "PARA ORDENAR": GOSUB 1280: PRINT: PRINT "ESPERA UN POCO. ESTOY ORDENANDO DATO S"
1350 IFAT(M) = "A" THEN 1420
1360 FOR I = 0 TO NI: O(I) = I: Y(I) = X(M, I): NEXT I
1370 FOR J = 0 TO NI - 1
1380 FOR I = J + 1 TO NI: IF Y(J) < Y(I) THEN 1410
1390 SWAP Y(J), Y(I)
1400 SWAP O(J), O(I)
1410 NEXT I, J: GOTO 630

```


¡EL IMPERIO CONTRAATACA!

¡¡BANZAI! SAMURAI!!



¡¡LA SENSACIONAL, ESTREMECEDORA Y REVOLUCIONARIA TOSHIBA HX-10!!

¡TOPE EN JUEGOS, MAXIMA PARA EL COLE Y GENIAL PARA ENTRARLE A LA INFORMATICA!



FACILISIMA PARA LA ECONOMIA DOMESTICA DE LA JEFA Y COMPLETISIMA PARA EL TRABAJO DEL VIEJO



¡Y SOLO VALE 69.500! Y ES UNA MSX!



PUES MSX QUIERE DECIR...BZZZZ...



Ordenador Personal
TOSHIBA HX-10
Su Ordenado Servidor
69.500 Ptas.

**MSX
SYSTEM**



Características principales:
Sistema standard MSX. Memoria de 64 K RAM, 32 K ROM y 16 K de pantalla. 16 colores. 73 teclas. 32 sprites. Sistema multicolor: 64 x 48 bloques. Sonido: 8 octavas tres acordes. Conexiones para: cassette, impresora, 2 mandos y futuras expansiones.

Toshiba

TOSHIBA

española de microordenadores s.a.

Caballero, 79 - Tel. 321 02 12 - Telex 97087 EMOS - 08014 BARCELONA

**MSX
SYSTEM**

El sistema MSX es un standard utilizado universalmente que permite disponer de una gran variedad de programas y accesorios compatibles entre sí.


```

1420 FORI=0TONI:O(I)=I:B(I)=A(M,I):NEXTI
1430 FORJ=0TONI-1
1440 FORI=J+1TONI:IFB(J)<=B(I)THEN1470
1450 SWAPB(J),B(I)
1460 SWAPO(J),O(I)
1470 NEXTI,J:GOTO 630
1480 REM *****
1490 REM      SUMAR COLUMNAS
1500 REM *****
1510 A="PARA SUMAR":GOSUB1280
1520 T=0:K=0:FORI=0TONI
1530 T=T+X(M,I):K=K+1
1540 NEXTI
1550 PRINT:PRINT"EL TOTAL DEL CAMPO -";B;D(M);B;"- ES:";T
1560 PRINTK;"FICHAS SUMADAS":GOSUB540:GOTO630
1570 REM *****
1580 REM      INDICE GRABACION ARCHIVO
1590 REM *****
1600 CLS:PRINT"QUE QUIERES HACER?":W=37:GOSUB110
1610 PRINT"GRABAR EL ARCHIVO EN UNA CINTA.....1"
1620 PRINT"LEER LA LISTA DE ORDENES.....2":W=37:GOSUB110
1630 MENU$="12":GOSUB 90:ONMENUGOTO1670,630
1640 REM *****
1650 REM      GRABACION EN CINTA
1660 REM *****
1670 CLS:PRINT"PREPARA EL CASSETTE, PULSA PLAY Y REC":GOSUB540:PRINT:PRINT"
ESPERA UN MOMENTO POR FAVOR.":PRINT:PRINT"      ESTOY GRABANDO DATOS"
1680 OPEN"CAS:DATA"FOROUTPUTAS#1
1690 PRINT#1,NI;NF
1700 FORI=0TONF:PRINT#1,D(I);";";AT(I):NEXTI
1710 FORJ=0TONI:FORI=0TONF
1720 IFAT(I)="N"THEN1740
1730 PRINT#1,A(I,J):GOTO1750
1740 PRINT#1,X(I,J)
1750 NEXTI,J
1760 CLOSE#1:GOTO630
1770 REM *****
1780 REM      PREPARACION DE LA LECTURA
1790 REM *****
1800 PRINT"QUIERES IMPRIMIR TODO EL ARCHIVO (S/N)?":PRINT:GOSUB560
1810 IFA="S"THENI1=0:I2=NI:GOTO1850
1820 INPUT"ESCRIBE EL PRIMER NUMERO: ";I1:INPUT"Y AHORA EL ULTIMO      ";I2
1830 I1=I1-1:IFI1<0THEN I1=0
1840 I2=I2-1:IFI2>NITHENI2=NI
1850 PRINT"QUIERES LOS NOMBRES DE LOS CAMPOS (S/N)?":GOSUB560
1860 IFA="S"THENPF=1ELSEPF=2
1870 PRINT"QUIERES LOS NUMEROS DE LAS FICHAS (S/N)?":GOSUB560
1880 IFA="S"THENPR=1ELSEPR=2
1890 PRINT"QUE ORDEN PREFIERES?":PRINT:PRINT"NUMERICO..... 1":PRINT"ALFABETI
CO..... 2":PRINT:MENU$="12":GOSUB90:ONMENUGOTO1900,1910
1900 PO=1:GOTO1920
1910 PO=2
1920 PRINT"QUIERES PREPARAR LA IMPRESION DE CIERTA MANERA (S/N)?":PRINT:GOSUB560
1930 IFA="S"THENPJ=1ELSEPJ=2
1940 PRINT"QUIERES CUADRAR LOS CAMPOS NUMERICOS      (S/N)?":PRINT:GOSUB560
1950 IFA="N"THEN2010
1960 FOR I=0TONF:IFAT(I)<>"N"THEN1990
1970 PRINT"CAMPO";I+1;" (S/N)?":GOSUB560
1980 IFA="S"THENNF(I)=1:GOTO2000
1990 NF(I)=0
2000 NEXTI
2010 PRINT:PRINT"NUMERO DE LINEAS ENTRE CADA FICHA:"
2020 LB$=INKEY$:IFLB$=""THEN2020ELSELB=VAL(LB$):CLS
2030 RETURN
2040 REM *****
2050 REM      JUSTIFICACION
2060 REM *****
2070 PRINT"ESCRIBE UN TAB PARA CADA CAMPO":PRINT"(0 PASA A LA LINEA SIGUIENTE)":
PRINT
2080 FORI=0TONF:PRINT"TAB PARA EL CAMPO";I+1;
2090 INPUT(I):NEXTI:GOTO630
2100 REM *****
2110 REM      LECTURA EN EL MONITOR
2120 REM *****
2130 GOSUB1800:K=I1
2140 IFPO=1THENJ=KELSEJ=0(K)
2150 IFPR=1THENPRINT("";J+1;"")
2160 FORI=0TONF
2170 IFPF=1THENPRINTD(I);B;TAB(12);
2180 IFPJ<>1THEN2200
2190 IFT(I)>0THEN T(I):PRINTTAB(T);
2200 IFAT(I)="N"THEN2220
2210 PRINTSPC(T(I));A(I,J):GOTO2240
2220 IFNF(I)=0THENPRINTX(I,J):GOTO2240
2230 PRINTUSINGF1;X(I,J)
2240 IFI<NFTHENIFPJ=1THENIFT(I+1)<>0THEN2260
2250 REMPRINT
2260 NEXTI
2270 IFLB=0THEN2290ELSE2280
2280 FORL=1TOLB:PRINT:NEXTL
2290 K=K+1:IFK<=I2THEN2140
2300 GOSUB540:GOTO630
2310 REM *****
2320 REM      CAMBIO NUMERO FICHAS O CAMPOS
2330 REM *****
2340 CLS:INPUT"CUANTAS FICHAS VAS A NECESITAR";MI:MI=MI-1:PRINT:INPUT"CUANTOS CA
MPOS QUIERES EN CADA FICHA";MF:MF=MF-1:RETURN

```


CURSO DE PROGRAMACION

INTRODUCCION: *Hasta ahora en el curso de hemos visto instrucciones del Basic, pero lo que no hemos visto es la forma de introducirlas en manera coherente en una estructura en la que el orden de las mismas tenga sentido.*

Para empezar veremos varios tipos de programación.

Entre los más conocidos están la programación estructurada, la programación lineal y la programación modular. Primero pasaremos a comentar alguna de ellas y más tarde efectuaremos análisis concretos de otras.

Programación estructurada: Este sistema de programación es mundialmente famoso y se utiliza en muchos lenguajes de programación como el Cobol, Pascal y Fortran, entre otros.

Esta se basa en desmenuzar un problema en estructuras o módulos, generalmente tienen dispuestos los mismos de tal forma que representan la estructura de un ordenador, Entrada, Salida y unidad de tratamiento.

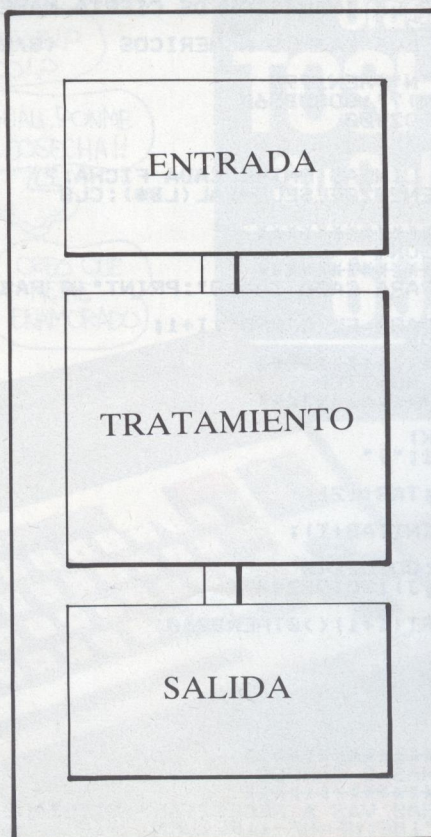
Luego individualmente cada módulo puede dividirse en módulos más pequeños hasta llegar a la ramificación más pequeña, la instrucción. También se utiliza el sistema de etiquetas. Una etiqueta es una marca o señal que nos indica una operación o serie de operaciones a realizar en un momento dado.

Ahora veremos los dos métodos de programación estructurada más conocidas, el método de Dackson y el de Bertini.

El método Dackson es el más conocido, se despliega en forma horizontal y en módulos representados por rectángulos.

Las más grandes aplicaciones comerciales se resuelven con este método de programación.

PROGRAMACION ESTRUCTURADA



El método Bertini es menos conocido que el anterior y se despliega en forma vertical. Una cosa curiosa de este método es que la forma de los módulos es un círculo, como podéis comprobar en la ilustración.

Como podemos observar hay en la ilustración una etiqueta que nos marca el inicio y el fin del bucle.

PROGRAMACION MODULAR:

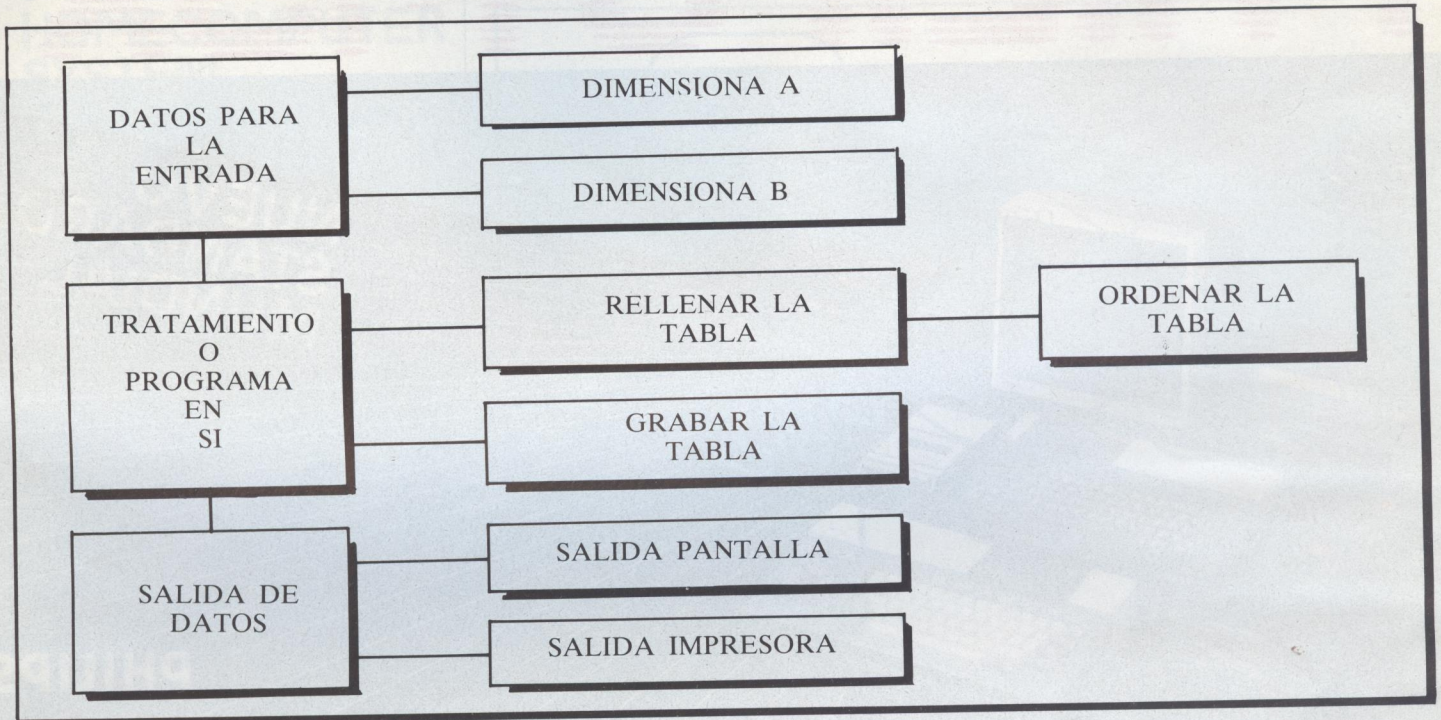
Esta se basa en una serie de diferentes módulos, por los cuales se va pasando según sea la necesidad. Un truco general es la base del programa y desde ahí se llama a los módulos.

Imaginemos que un programa tiene tres módulos. Un módulo de entrada de datos, otro de tratamiento de datos y la última de salida de datos. Consistirá en ir llamando a todos los módulos tantas veces como queramos desde el tronco para luego volver al mismo y seguir la ejecución del programa. Este sistema o tipo de programación es muy fácil de comprender porque su estructura es poco compleja y muy sencilla de seguir.

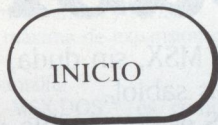
Programación de tipo lineal: Esta es muy común en el Basic y se basa en la representación de un problema siguiendo el curso del mismo, como podemos observar en el organigrama.

Esta es la que vamos a seguir para aprender a programar con ayuda del curso de Basic, primero empezaremos por ver los organigramas que son la representación gráfica de un problema.

Primero veamos los distintos símbolos utilizados para resolver un problema de modo gráfico.

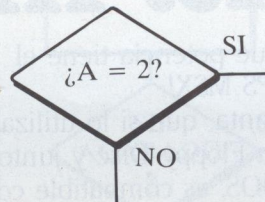


Indicador de Inicio: Es la cabecera por donde debe empezarse a seguir el diagrama. Ninguna flecha llega a él y sólo una puede salir de él.

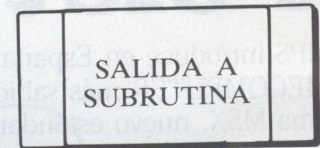


Indicador de final: Deberá de haber uno como mínimo. Puede llegar tantas flechas a él como convenga, pero ninguna puede salir de él.

El rombo representa una pregunta y tiene 3 salidas posibles, aunque lo normal es verle con dos.

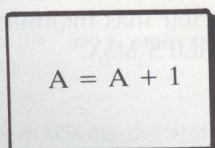


Este símbolo sirve para indicar la salida del organigrama a una subrutina.

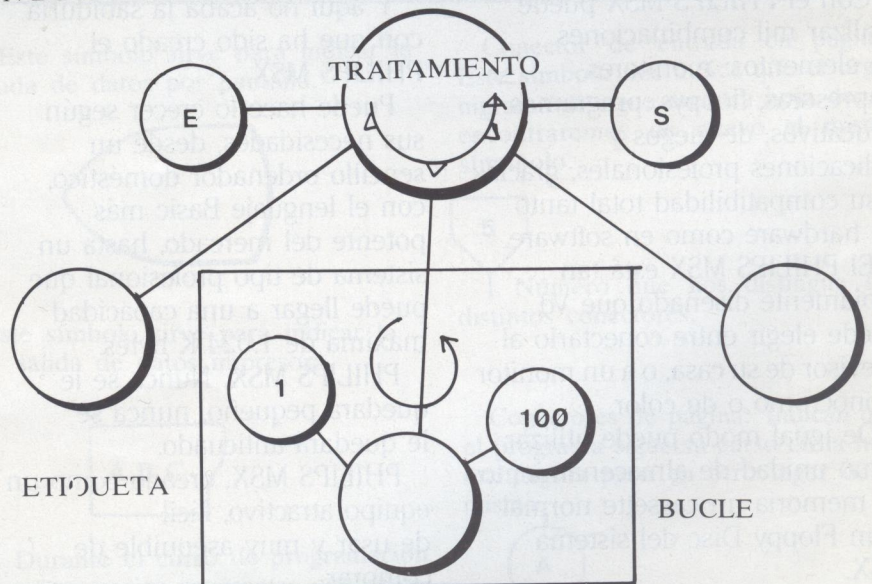


Las líneas de flujo nos indican el curso del programa. O sea las direcciones que forman según avanza el mismo.

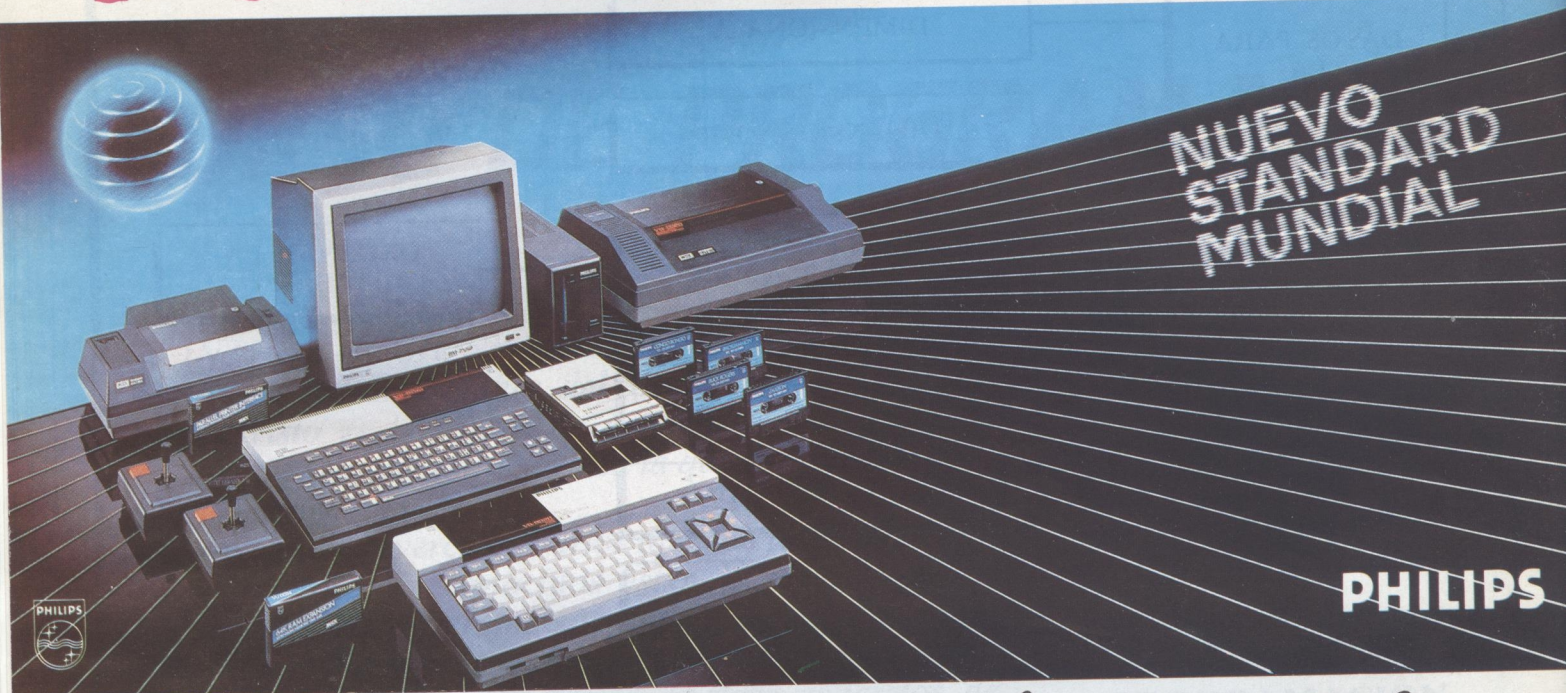
El rectángulo significa proceso. O sea sirve para hacer todo tipo de operaciones matemáticas.



UN BUCLE EN EL SISTEMA BERTINI



PHILIPS MSX



NUEVO
STANDARD
MUNDIAL

PHILIPS

El sistema más sabio

PHILIPS introduce en España el HOMECOMPUTER más sabio, el sistema MSX, nuevo estandar mundial.

¡Con cuanta sabiduría se ha pensado en cada una de sus características!

Con el PHILIPS MSX puede realizar mil combinaciones de elementos: monitores, impresoras, floppys, programas educativos, de juegos y aplicaciones profesionales, gracias a su compatibilidad total tanto en hardware como en software.

El PHILIPS MSX está tan sabiamente diseñado que Vd. puede elegir entre conectarlo al televisor de su casa, o a un monitor monocromo o de color.

De igual modo puede utilizar como unidad de almacenamiento de memoria un cassette normal o un Floppy Disc del sistema MSX.

¡Y qué potencia tiene el PHILIPS MSX!

Es tanta, que si lo utilizamos con un Floppy Disc y junto a MSX-DOS, es compatible con sistemas de tipo profesional y de precio mucho más elevado.

Y aquí no acaba la sabiduría con que ha sido creado el PHILIPS MSX.

Puede hacerlo crecer según sus necesidades, desde un sencillo ordenador doméstico, con el lenguaje Basic más potente del mercado, hasta un sistema de tipo profesional que puede llegar a una capacidad máxima de 1.024 K bytes.

PHILIPS MSX. Nunca se le quedará pequeño, nunca se le quedará anticuado.

PHILIPS MSX, creado como un equipo atractivo, fácil de usar y muy asequible de comprar.

¡PHILIPS MSX, sin duda, el sistema más sabio!

MSX-DOS es compatible con CP/M™ y posee la misma estructura de ficheros que MS-DOS™

Todos los sistemas MSX son compatibles entre sí.

MSX, MSX-DOS™ y MS-DOS™ son marcas registradas de Microsof Corp.
CP/M™ es una marca registrada de Digital Research.



Si desea algún tipo de información relacionada con el campo del HOMECOMPUTER, estamos a su disposición en el teléfono

(91) 413 22 46

Desearía recibir más información sobre el PHILIPS MSX.

Nombre.....

Apellidos.....

Domicilio.....

PHILIPS IBERICA S.A.E.
Apartado de Correos 50.800
28080 MADRID

PHILIPS MSX HOMECOMPUTER SYSTEM

El amigo sabio de la familia.



PHILIPS MSX HOMECOMPUTER SYSTEM

ESPECIFICACIONES TECNICAS

Consola VG 8010

Sistema MSX.

Teclado: Teclado con disposición y separación estilo profesional de 72 teclas.

Memoria: 32 K ROM, 48 K RAM (incluyendo 16 K RAM de vídeo).

Interconexiones incorporadas: Salida de RF, Salida Monitor, Interface audio-cassette, 2 conectores para controles manuales, 2 ranuras para cartuchos.

Consola VG 8020

Sistema MSX.

Teclado: De recorrido completo, profesional con 73 teclas.

Memoria: 32 K ROM, 80 K RAM (incluyendo 16 K RAM de vídeo).

Interconexiones incorporadas: Salida de RF, Salida Monitor, Interface audio-cassette, 2 conectores para controles manuales, 2 ranuras para cartuchos, Interface para impresora.

Características comunes

VG 8010/VG 8020

Conjuntos de caracteres 253 alfanuméricos y gráficos (incluye la ñ).

Procesadores: Principal Z 80 A, Audio AY-3-8910, Video TMS 9929 A.

Lenguaje BASIC MSX: 130 instrucciones incorporando macrocomandos y sprites.

Possibilidad máxima de expansión de memoria 1M. byte.

Editor de pantalla.

Utilizando MSX-DOS™ es compatible con CP/M™ y tiene la misma estructura de ficheros que MS-DOS™.

Monitor monocromo

BM 7552 y BM 7502

Tubo de Imagen: Pantalla de alta resolución de 12", antideslumbrante, Fósforo P 42.

Ancho de Banda: 20 MHz (a -3 dB).

Resolución: Horizontal: 920 líneas en el centro.

Vertical: 285 pixels.

Caracteres en pantalla: 80x25 (2.000)

Salida Sonora: 0,3 W con 5% de distorsión.

Impresora de matriz

VW 0010, 40 columnas y VW 0020 de 80 columnas.

Método impresión: Matriz de puntos por impactos. Matriz de carácter de 8x8 puntos.

Paso de caracteres 10,5 cpi y 10 cpi, respectivamente.

Velocidad de impresión 35 cps y 37 cps respectivamente.

Mecanismo PF alimentación por fricción y tracción.

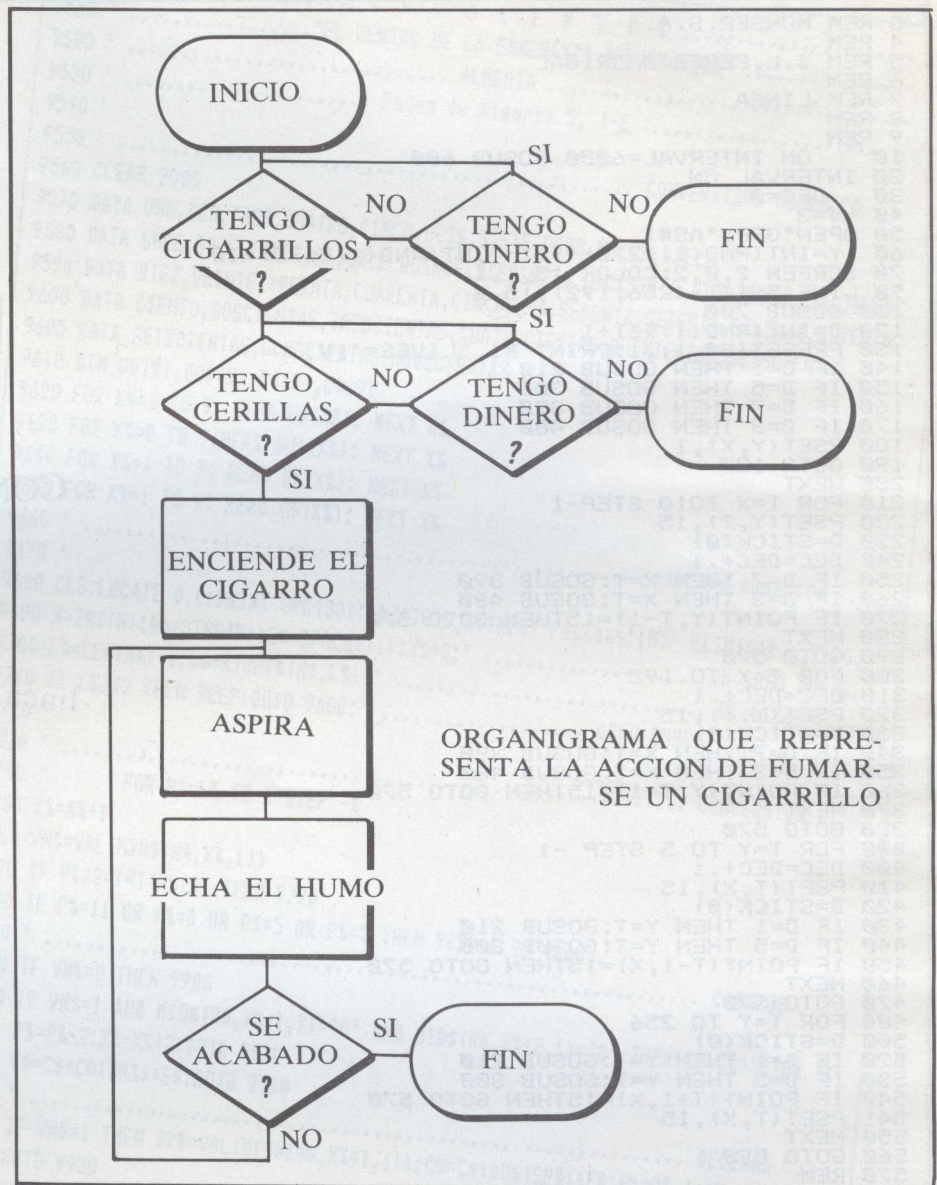
Próximos lanzamientos

Monitor de color 14".

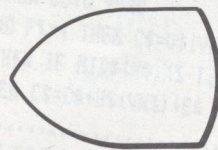
Floppy disc 3½" 500 K sin formatear (360 K formateado).

Software

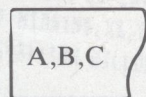
Disponibles en MSX más de 150 títulos entre aplicaciones, utilidades, educativos y juegos en soporte ROM, cassette y floppy de 3½".



Este símbolo sirve para indicar la salida de datos por pantalla.



Este símbolo sirve para indicar la salida de datos impresora.



Conector de entrada en página: Este símbolo nos indica que el organigrama se sigue en otra hoja donde encontraremos de nuevo el mismo símbolo.



Número que nos distingue los distintos conectores.

Conectores de página: Indican que el programa sigue su curso en la misma página pero en otro lugar de la misma.



Durante el curso de programación veremos varios programas que resolveremos desde su organigrama a su paso al Basic.


```

3 REM MONSER, S.A.
4 REM Y
5 REM J.L.PEREZ MADRIGAL
6 REM
7 REM LINEA
8 REM
9 REM
10 ON INTERVAL=6000 GOSUB 680
20 INTERVAL ON
30 DEC=0
40 V=3
50 OPEN"GRP:"AS#1
60 Y=INT(RND(1)*220)+10:X=INT(RND(1)*170)+10
70 SCREEN 2,0,2:COLOR 15,1,1
90 LINE(5,10)-(256,192),15,B
110 GOSUB 700
120 D=INT(RND(1)*6)+1
130 PRESET(30,1),1:PRINT #1,"LIVES=";V
140 IF D=1 THEN GOSUB 210
150 IF D=5 THEN GOSUB 300
160 IF D=7 THEN GOSUB 390
170 IF D=3 THEN GOSUB 480
180 PSET(Y,X),1
190 GOTO 120
200 NEXT
210 FOR T=X TO 10 STEP-1
220 PSET(Y,T),15
230 D=STICK(0)
240 DEC=DEC+.1
250 IF D=7 THEN X=T:GOSUB 390
260 IF D=3 THEN X=T:GOSUB 480
270 IF POINT(Y,T-1)=15 THEN GOTO 570
280 NEXT
290 GOTO 570
300 FOR T=X TO 192
310 DEC=DEC+.1
320 PSET(Y,T),15
330 D=STICK(0)
340 IF D=7 THEN X=T:GOSUB 390
350 IF D=3 THEN X=T:GOSUB 480
360 IF POINT(Y,T+1)=15 THEN GOTO 570
370 NEXT
380 GOTO 570
390 FOR T=Y TO 5 STEP -1
400 DEC=DEC+.1
410 PSET(T,X),15
420 D=STICK(0)
430 IF D=1 THEN Y=T:GOSUB 210
440 IF D=5 THEN Y=T:GOSUB 300
450 IF POINT(T-1,X)=15 THEN GOTO 570
460 NEXT
470 GOTO 570
480 FOR T=Y TO 256
500 D=STICK(0)
520 IF D=1 THEN Y=T:GOSUB 210
530 IF D=5 THEN Y=T:GOSUB 300
540 IF POINT(T+1,X)=15 THEN GOTO 570
541 PSET(T,X),15
550 NEXT
560 GOTO 570
570 REM
630 V=V-1
640 IF V=0 THEN GOTO 660
650 GOTO 60
660 LINE(40,50)-(190,75),12,BF:PRESET(50,60),10:PRINT#1,"WINS THE COMPUTER"
670 INTERVALOFF:GOTO 670
680 LINE(40,50)-(190,75),12,BF:PRESET(50,60),10:PRINT#1,"WINS YOU, !GREAT! "
690 GOTO 1000
700 LINE(30,30)-(50,40),15,B
710 LINE(70,170)-(100,180),15,B
720 LINE(240,40)-(245,70),15,B
730 LINE(50,100)-(100,110),15,B
740 LINE(120,40)-(130,70),15,B
750 LINE(60,50)-(70,90),15,B
760 LINE(150,80)-(180,90),15,B
770 LINE(200,150)-(240,160),15,B
780 LINE(130,140)-(140,180),15,B
790 LINE(20,140)-(50,150),15,B
800 LINE(170,20)-(200,30),15,B
810 LINE(170,110)-(210,120),15,B
820 LINE(70,140)-(100,150),15,B
830 LINE(128,90)-(135,130),15,B
840 LINE(160,145)-(170,175),15,B
850 CIRCLE(90,30),10,15,,,1.4
860 CIRCLE(25,95),10,15,,,1.4
870 CIRCLE(210,70),10,15,,,1.4
880 CIRCLE(200,192),20,15,3.14,1.4
890 CIRCLE(230,11),20,15,3.14,1.4
900 CIRCLE(256,96),20,15,1.6,4.7,1.4
910 CIRCLE(30,192),20,15,3.14,1.4
920 RETURN
1000 LINE(40,75)-(190,87),12,BF:PRESET(70,77),12:PRINT#1,"PUNTOS=";DEC
1010 GOTO 1010

```

línea

CONSISTE en resistir dos minutos

en la pantalla con nuestra

línea recorriendo la ciudad evitando

chocar con nuestra estela

o con los edificios.

Se mueve con el cursor.

«PESETAS EN LETRA»

POR GENTILEZA DE INFOCENTRO

ESTIMADOS compañeros de viaje por la ruta del MSX, aquí os ofrecemos una rutina que convierte «pesetas numéricas» a «pesetas literales».

La cabeza la pierde a partir del billón de pesetas (pobrecita... no ha visto en su virtud tanto dinero junto), pero si no se llega a esa cifra, es eficaz y rápida en la conversión.

Es muy útil en programas de mediciones y presupuestos o en cualquier programa destinado a ofrecer certificaciones de cualquier tipo, en los que haya que «escribir» cantidades de dinero.

```

9500 ' ..... I N F O C E N T R O .....
9510 ' ..... "EL CENTRO DE LA ENSEÑANZA INFORMATICA" .....
9520 ' ..... ALMERIA .....
9530 ' ..... Paseo de Almeria 5, 1-E .....
9540 ' .....
9550 ' ..... CONVERTIDOR NUMERICO ...
9560 CLEAR 2000
9570 DATA UNA,DOS,TRES,CUATRO,CINCO,SEIS,SIETE,OCHO,NUEVE,DIEZ
9580 DATA ONCE,DOCE,TRECE,CATORCE,QUINCE,DIECISEIS,DICISIETE,DIECIOCHO,DIECINUEVE
9590 DATA DIEZ,VEINTE,TREINTA,CUARENTA,SESENTA,SETENTA,OCENTA,NOVENTA
9600 DATA CIENTO,DOSCIENTAS,TRESCIENTAS,CUATROCIENTAS,QUINIENTAS,SEISCIENTAS
9605 DATA SETECIENTAS,OCROCIENTAS,NOVECIENTAS
9610 DIM U$(9),DU$(9),D$(9),C$(9)
9620 FOR X%=1 TO 9: READ U$(X%): NEXT X%
9630 FOR X%=0 TO 9: READ DU$(X%): NEXT X%
9640 FOR X%=1 TO 9: READ D$(X%): NEXT X%
9650 FOR X%=1 TO 9: READ C$(X%): NEXT X%
9660 ' ..... entrada numerica ...
9670 ' .....
9680 CLS:LOCATE 0,0:PRINT SPC(30):LOCATE 0,0:INPUT "Pesetas";N: ELIMINAR ..9680.
9690 N=INT(N):N$=STR$(N):E$=SPACE$(1):X%=0: EN CASO DE ...
9700 L%=LEN(N$)-1:N$=RIGHT$(N$,L%): UTILIZAR ...
9710 IF L%>12 THEN BEEP:GOTO 9680: COMO SUBROUTINA.....
9720 ' .....
9730 ' .....
9740 FOR P%=L% TO 1 STEP -1 ..... CONVERSION ...
9750 X%=X%+1
9760 VN%=VAL(MID$(N$,X%,1))
9770 IF P%/3=INT(P%/3) THEN 9790
9780 IF P%=11 OR P%=8 OR P%=5 OR P%=2 THEN 9830 ELSE 9860
9790 ' ..... CIENTOS ...
9800 IF VN%=0 THEN 9980
9810 IF VN%=1 AND MID$(N$,X%+1,1)="" AND MID$(N$,X%+2,1)="" THEN C$=C$+"CIEN ":
P%=P%-2:X%=X%+2:GOTO 9920
9820 C$=C$+C$(VN%)+E$:GOTO 9980
9830 ' ..... DECENAS ...
9840 IF VN%=1 THEN SP%=VAL(MID$(N$,X%+1,1)):C$=C$+DU$(SP%)+E$:P%=P%-1:X%=X%+1:
GOTO 9920
9850 C$=C$+D$(VN%)+E$:GOTO 9980
9860 ' ..... UNIDADES ...
9870 IF (L%=7 AND P%=7) OR (L%=10 AND P%=10) THEN C$=U$(VN%):GOTO 9920
9880 IF VN%=0 THEN GOTO 9920
9890 IF L%=4 AND P%=4 THEN C$=U$(VN%)+E$:GOTO 9920
9900 IF L%<>1 THEN IF MID$(N$,X%-1,1)="" THEN C$=C$+U$(VN%)+E$:GOTO 9920
9910 IF L%=1 THEN C$=C$+U$(VN%)+E$ ELSE C$=C$+"Y "+U$(VN%)+E$
9920 ' ..... APELATIVOS ...
9930 IF L%< 7 OR P%<>4 THEN 9950
9940 IF VN%=0 AND MID$(N$,X%-1,1)="" AND MID$(N$,X%-2,1)="" THEN 9980
9950 IF (P%=10 AND L%=10) OR (P%=4 AND L%=4) AND MID$(N$,X%,1)="" THEN C$="MIL ":
GOTO 9980
9960 IF P%=10 OR P%=4 THEN C$=C$+" MIL ":GOTO 9980
9970 IF P%=7 THEN IF MID$(N$,X%,1)="" THEN LNM=LEN(C$):
C$=LEFT$(C$,LNM-3)+"UN MILLON ":GOTO 9980 ELSE C$=C$+" MILLONES ":GOTO 9980
9980 NEXT P%
9990 ' ..... RETURN ..... en caso de subrutina ...
10000 LOCATE 0,5:PRINT C$:LOCATE 0,20

```


JUEGO DEL MES

KI RIKI

EL objeto del juego es conseguir mantener a nuestra seductora compañera lo más fresquita posible (con el calor del verano...).

Las normas del mismo son:

— Cuando salgan en pantalla los dados has de sumar los puntos y luego introducirlos en el ordenador (También puedes mentir y dar una puntuación superior a la obtenida).

— Si consigues convencerla, ella te dará su puntuación (siempre superior a la tuya) que podrá ser también en engaño (es lo que tienen las mujeres bonitas).

— En el caso de que uno de los dos mienta y se descubra su mentira perderá la jugada al igual que si no os creáis lo del contrario y resulte ser verdad.

— En el momento en que uno de los dos consiga un negro y un rojo gana verdad.

— En el momento en que uno de los dos consiga un negro y un rojo gana inmediatamente la jugada (ha hecho KIRIKI).

— El juego termina cuando uno de los dos llegue a las 10 jugadas ganadas.

La puntuación y la denominación es:

⋮⋮	1 - NEGROS	Q	4 - DAMAS
⋮⋮	2 - ROJOS	K	5 - REYES
J	3 - JOTAS	•	6 - ASES

Las parejas son:

PN (pareja de Negras)
PR (pareja de Rojos)
PJ (pareja de Jotas)
PQ (pareja de Damas)
PK (pareja de Reyes)
PA (pareja de Ases)
KK (Kiriki)

La mayor puntuación abarca a todas las menores.

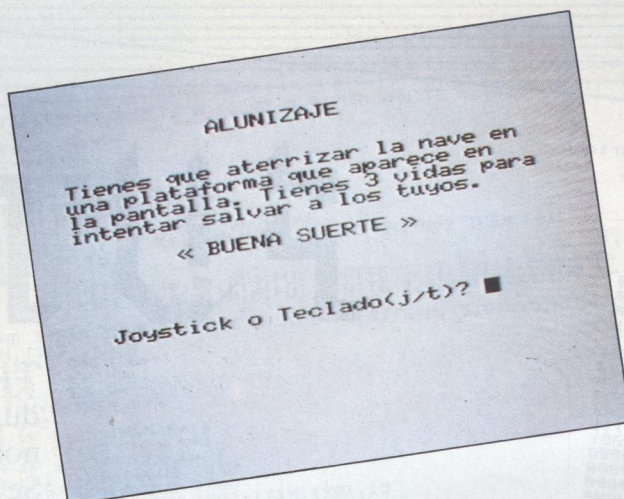


LUNA 3

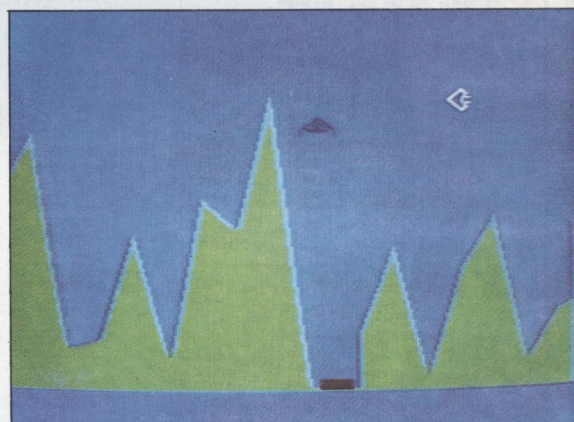
HABIAN pasado dos horas y la computadora central seguía sin funcionar. Aquél campo de energía había afectado a la estabilidad de la nave más de lo que creíamos. Seguíamos descendiendo y, llegado el momento, tendríamos que hacer uso de los controles manuales. Todos estábamos aterrizados: el aterrizaje siempre lo había hecho el ordenador central, y ahora no era sino un montón de chatarra estéril.

En Rocket Mountains habíamos aprendido a manejar la cápsula con relativa facilidad: la barra espaciadora para arriba y el cursor izquierdo para el mismo sentido. Todo era sencillo en el simulador de vuelo.

Pero ahora no había simulación. En algún lugar de aquel planeta se encontraba la base de aterrizaje y, posiblemente, la muerte.



George fue el encargado de efectuar la maniobra. Con manos sudorosas y torpes conectó los retropropulsores: ¡Había comenzado la cuenta atrás! Lentamente, la nave descendió, hasta que un pequeño descuido provocó una enorme explosión. Esta vez no habíamos tenido suerte. Desconectamos el MSX y decidimos volver a intentarlo al día siguiente.



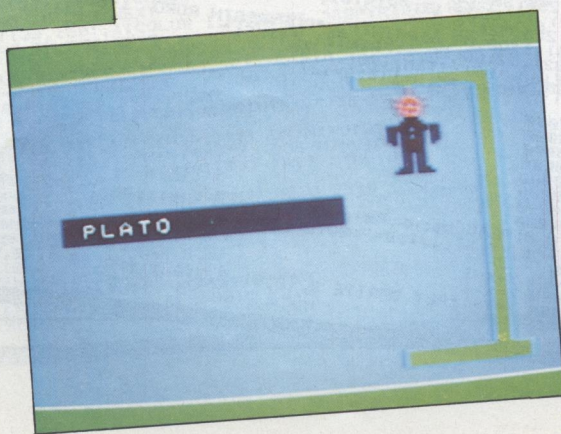
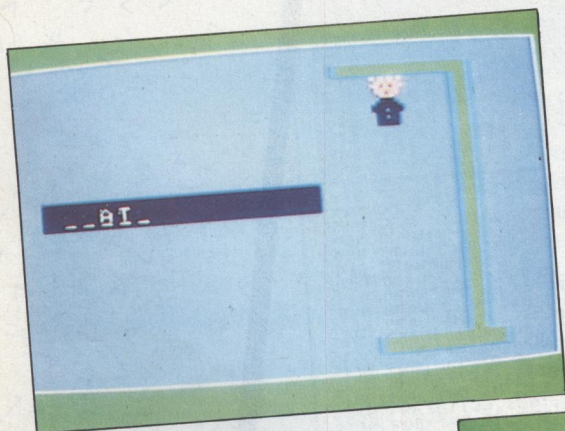
EL AHORCADO

EL juego del ahorcado es un juego muy popular al que jugábamos cuando eramos pequeños con papel y boli (entonces no había tantos adelantos).

Este juego tiene dos modalidades la tradicional, que consiste en jugar con un compañero, o la actual que consiste en jugar contra el ordenador.

Al empezar el juego saldrá una pantalla donde dice: ¿Quieres jugar conmigo?, en caso positivo jugaras con el ordenador, en caso negativo con un compañero. Uso mayúsculas.

Ten cuidado, las garras de Dayana pueden ser peligrosas. ¡SUERTE!



FUTBOL

TRAS elegir el tiempo de duración del partido se da el nombre y se empieza a jugar. Se mueve con el cursor, y la temática del juego es regatear al jugador controlado por el ordenador y meterte con tu jugador en la portería situada a la izquierda de la pantalla.

```

1 REM MONSER
2 REM y
3 REM Jose Luis Perez Madrigal
4 REM
5 REM FUTBOL
6 REM
7 REM
8 E=1:W=1
9 SCREEN 2,2:COLOR 5,1,1
10 OPEN "GRP":AS#1
11 GOSUB 1930
12 DATA 0001100000011000
13 DATA 0010100000010000
14 DATA 0001000000010000
15 DATA 0111110001111111
16 DATA 011110001111001
17 DATA 1011101010111001
18 DATA 101110101110001
19 DATA 1011100110110000
20 DATA 1001000110010000
21 DATA 0010100000101000
22 DATA 0010010001001000
23 DATA 0100010001001111
24 DATA 0100001001000001
25 DATA 0100001001000000
26 DATA 1100011011000000
27 DATA 0000000000000000
28 DATA 0000000000000000
29 FOR T=1 TO 16
30 READ S$
31 A$=A$+CHR$(VAL("&B"+LEFT$(S$,8)))
32 B$=B$+CHR$(VAL("&B"+RIGHT$(S$,8)))
33 NEXT
34 SPRITE$(0)=A$
35 SPRITE$(1)=B$
36 DATA 0001100000011000
37 DATA 0001010000010100
38 DATA 0000100000010000
39 DATA 0000110001111110
40 DATA 0011110101011101
41 DATA 0101110101011101
42 DATA 0101101100111101
43 DATA 100110110001001
44 DATA 1000101000001010
45 DATA 0010100000101010
46 DATA 001000101110010
47 DATA 0010001011000010
48 DATA 0100001010000010
49 DATA 0100001000000011
50 DATA 0110001100000000
51 DATA 0000000000000000
52 DATA 0000000000000000
53 FOR T=1 TO 16
54 READ S$
55 C$=C$+CHR$(VAL("&B"+LEFT$(S$,8)))
56 D$=D$+CHR$(VAL("&B"+RIGHT$(S$,8)))
57 NEXT
58 SPRITE$(2)=C$
59 SPRITE$(3)=D$
60 DATA 0001100000011000
61 DATA 0001010000010100
62 DATA 0000100000010000
63 DATA 0000110001111110
64 DATA 0011110101011101
65 DATA 0101110101011101
66 DATA 1001101100111101
67 DATA 1000101000001010
68 DATA 0001010000010100
69 DATA 0001001001000100
70 DATA 0001001001000100
71 DATA 0010001001000100
72 DATA 0010001001000100
73 DATA 0011000111001100
74 DATA 0000000000000000
75 DATA 0000000000000000
76 FOR T=1 TO 16
77 READ S$
78 E$=E$+CHR$(VAL("&B"+LEFT$(S$,8)))
79 F$=F$+CHR$(VAL("&B"+RIGHT$(S$,8)))
80 NEXT
81 SPRITE$(4)=E$
82 SPRITE$(5)=F$
83 LINE(0,0)-(256,70),5,BF
84 LINE(5,5)-(251,65),1,BF
85 LINE(5,5)-(256,180),12,BF
86 LINE(0,70)-(256,92),15,BF
87 LINE(0,178)-(256,90),1
88 LINE(40,90)-(250,150),1
89 LINE(250,90)-(220,150),1
90 LINE(220,150)-(10,150),1
91 LINE(10,150)-(40,90),1
92 LINE(10,150)-(100,150),1
93 LINE(120,90)-(100,150),1
94 LINE(110,118),1,1,1,1
95 LINE(30,110)-(30,97),1
96 LINE(20,130)-(20,117),1
97 LINE(20,97)-(20,117),1
98 LINE(30,97)-(22,110),1
99 LINE(20,117)-(12,110),1
100 LINE(11,130)-(21,110),1
101 PRESET(10,10),1:COLOR 10:PRINT#1,"** MEXICO 86 **"
102 LINE(0,20)-(25,20),5
103 PRESET(10,26),1:COLOR 13:PRINT#1,"PLAYER 1 ";N$;"GOLES"
104 LINE(0,36)-(25,36),5
105 PRESET(10,42),1:COLOR 12:PRINT#1,"PLAYER 2 COMPUTER:GOLES"
106 LINE(0,52)-(25,52),5
107 PRESET(10,56),1:COLOR 6:PRINT#1,"COPYRIGHT RORO 1985"
108 PRESET(10,182),12:COLOR 1:PRINT#1,"TIME:"
109 LINE(60,180)-(TIM,190),6,BF
110 COLOR:X=105:I=94:S=105:B=116:A=117
111 Y=140:Y=TIM+1
112 TIM=TIM+1
113 DATA 01000000
114 DATA 11100000
115 DATA 01000000
116 DATA 00000000
117 DATA 00000000
118 DATA 00000000
119 DATA 00000000
120 FOR T=1 TO 8:READ R$:H$=H$+CHR$(VAL("&B"+R$)):NEXT:SPRITE$(6)=H$
121 FOR SPRITE 1,(Y,X),1,1:D=7:GOTO 1140
122 PUT SPRITE(0)
123 D=STICK(0)
124 IF D=1 THEN X=X-1
125 IF D=5 THEN X=X+1
126 IF D=7 THEN Y=Y-1:PUT SPRITE 2,(0,0),0,2:PUT SPRITE 3,(0,0),0,3:PUT SPRITE
127 1,(Y,X),1,1:N=1:K=-3

```



```

1150 IF D=3 THEN Y=Y+1:PUT SPRITE 0,(0,0),0,0:PUT SPRITE 1,(0,0),0,1:PUT SPRITE
3,(Y,X),0,2:N=3:K=11
1160 IF D=2 THEN Y=Y+1:X=X-1
1170 IF D=4 THEN Y=Y+1:X=X+1
1180 IF D=8 THEN Y=Y-1:X=X-1
1190 IF D=6 THEN Y=Y-1:X=X+1
1200 IF L=1 THEN P=0:B=Y+4:A=X+11
1210 IF L=2 THEN B=Y+4:A=S+11
1220 IF X+11=A AND Y=B AND N=1 THEN K=-3:L=1
1230 IF X+11=A OR X+11=A-1 OR X+11=A+1 AND Y+8=B AND N=3 THEN L=1
1240 PUT SPRITE 6,(B,A),15,6
1250 PUT SPRITE N,(Y,X),1,N
1260 IF E=-1 THEN PUT SPRITE 4,(0,0),0,4:PUT SPRITE 5,(I,S),15,5:H=5:F=-3
1270 IF E=1 THEN PUT SPRITE 5,(0,0),0,5:PUT SPRITE 4,(I,S),15,4:H=4:F=11
1280 S=S+W:I=I+E
1290 IF S+11=A AND I=B+4 THEN I=I-5:S=S+5:PUT SPRITE H,(I,S),15,H:L=2:P=1
1300 PUT SPRITE H,(I,S),15,H
1310 IF P=0 AND S>X THEN W=-1
1320 IF P=0 AND S<X THEN W=1
1330 IF P=0 AND S<X THEN W=1
1340 IF P=0 AND I<Y+8 THEN E=1
1350 IF S=X THEN W=0
1360 IF P=1 THEN IF I>25 THEN E=-1
1370 IF P=1 THEN IF S<100 THEN W=1
1380 IF P=1 THEN IF S<120 THEN W=-1
1390 IF Y<25 AND L=1 THEN GOSUB 1440
1400 IF I<25 AND L=2 THEN GOSUB 1460
1410 TIM=TIM-1:M=M-1:LINE(TIM,180)-(TIM,190),15
1420 IF M<0 THEN GOTO 1440
1430 GOTO 1110
1440 IF A>110 AND A<130 THEN GOTO 1480
1450 L=2:RETURN
1460 IF A>110 AND A<130 THEN GOTO 1560
1470 L=1:RETURN
1480 G1=G1+1:LINE(200,26)-(240,35),1,BF:PRESET(200,26),1:PRINT#1,G1
1490 Y=140:X=105
1500 I=94:S=105
1510 B=116:A=117
1520 PUT SPRITE N,(Y,X),1,N
1530 PUT SPRITE H,(I,S),15,H
1540 PUT SPRITE 6,(B,A),15,6
1550 L=2:GOTO 1110
1560 G2=G2+1:LINE(200,40)-(240,50),1,BF:PRESET(200,42):COLOR 10:PRINT#1,G2
1570 Y=140:X=105
1580 I=94:S=105
1590 B=116:A=117
1600 PUT SPRITE N,(Y,X),1,N
1610 PUT SPRITE H,(I,S),15,H
1620 PUT SPRITE 6,(B,A),15,6
1630 L=1:GOTO 1110
1640 FOR A=1 TO 2:SOUND 0,170
1650 SOUND 1,15
1660 SOUND 2,190
1670 SOUND 3,15
1680 SOUND 4,200
1690 SOUND 5,15
1700 SOUND 8,16
1710 SOUND 9,16
1720 SOUND 10,16
1730 SOUND 11,250
1740 SOUND 12,250
1750 SOUND 13,9
1760 SOUND 7,&B00111100
1770 FOR DELAY=1 TO 2000:NEXT DELAY
1780 SOUND 7,63
1790 NEXT
1800 LINE(0,180)-(256,192),15,BF
1810 PRESET(20,182),15:PRINT#1,"FIN DEL PARTIDO"
1820 FOR T=0 TO 2500:NEXT
1830 A$="":B$="":C$="":D$="":E$="":F$="":G$="":H$="":SPRITE$(1)=A$:SPRITE$(6)=H$
1840 CLS:LINE(0,0)-(256,192),1,BF
1850 COLOR 5:PRESET(10,20),1:PRINT#1,"RESULTADO"
1860 PRESET(10,40),1:PRINT#1,N$:G1
1870 PRESET(10,60),1:PRINT#1,"COMPUTER":G2
1880 IF G1>G2 THEN PRESET(10,80),1:PRINT#1,"GREAT ";N$:" HAS GANADO"
1890 IF G2>G1 THEN PRESET(10,80),1:PRINT#1,"HAS EMPATADO ";N$
1900 IF G2>G1 THEN PRESET(10,80),1:PRINT#1,"HAS PERDIDO ";N$:" LO SIENTO"
1910 PRESET(10,100),1:PRINT#1,N$:"";G1:"";COMPUTER";G2
1920 GOTO 1920
1930 CIRCLE(20,20),8,15,0,1,4
1940 PRESET(10,17),1:COLOR 15:PRINT#1,"J"
1950 PRESET(40,17),1:PRINT#1,"PRESENTA"
1960 DRAW"BM50,70"
1970 DRAW"C2D2SR5U10R10U5L10U5R10U5L15"
1980 DRAW"BM70,70"
1990 DRAW"C10D2SR15U25L5D20L5U20L5"
2000 DRAW"BM90,70"
2010 DRAW"C5R15D5L5D20L5U20L5U5"
2020 DRAW"BM110,70"
2030 DRAW"C13R5F6G6D1F6G6L5U25"
2040 DRAW"BM130,70"
2050 DRAW"C12R15UD25L15U25"
2060 DRAW"BM135,75"
2070 DRAW"C12R5D15L5U15"
2080 DRAW"BM150,70"
2090 DRAW"C6R5D20R5D5L10U25"
2100 LINE(40,60)-(170,105),15,B
2110 FOR G=1 TO 3
2120 PRESET(30,150),1:COLOR 10:PRINT#1,"COPYRIGHT RORO 1985"
2130 FOR T=0 TO 250:NEXT
2140 PRESET(30,150),1:COLOR 1:PRINT#1,"COPYRIGHT RORO 1985"
2150 FOR T=0 TO 250:NEXT
2160 NEXT
2170 PLAY"L64V1305CEGADFBO6CL2C"
2180 FOR T=0 TO 1500:NEXT
2190 LINE(0,0)-(256,192),1,BF
2200 COLOR 5:PRESET(10,30),1:PRINT#1,"TIEMPO:":PRESET(10,50),1:PRINT#1,"1) UN MI
NUTO"
2210 PRESET(10,50),1:PRINT#1,"1) UN MINUTO"
2220 PRESET(10,70),1:PRINT#1,"2) DOS MINUTOS"
2230 PRESET(10,90),1:PRINT#1,"3) TRES MINUTOS"
2240 A$=INKEY$
2250 IF A$="1" THEN TIM=120:M=60:GOTO 2290
2260 IF A$="2" THEN TIM=180:M=120:GOTO 2290
2270 IF A$="3" THEN TIM=240:M=180:GOTO 2290
2280 GOTO 2240
2290 LINE(0,0)-(256,192),1,BF
2300 SCREEN 0:COLOR 5,1,1
2310 LOCATE 5,9:INPUT"NOMBRE ?";N$
2320 IF LEN(N$)>8 THEN CLS:GOTO 2310
2330 CLS:SCREEN 2:COLOR 5,1,1:RETURN

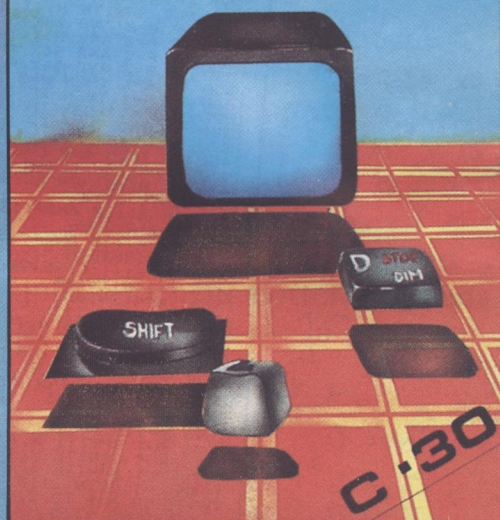
```


C-30 CASSETTE ESPECIAL PARA ORDENADOR

La más cargante

530 CASSETTE
ESPECIAL PARA
ORDENADOR

MONSER



530 CASSETTE ESPECIAL PARA ORDENADOR

C-30

Con la marca Monser sobre el cassette, usted obtiene no solamente una excelente cinta para computador, sino también una cassette que le proporciona todas las funciones y conveniencias que requiera el usuario. El cassette para ordenadores personales Monser está diseñado para ser usado con microcomputadores y provee una combinación única de precisión y ejecución.

DE VENTA EN TIENDAS ESPECIALIZADAS.

Para envíos dirigirse a Monser, S.A. c/ Argos nº 9. Tlf. 742 72 12 / 96.

PIANO



TIENES únicamente ocho notas para tocar. El uno es DO, el dos es RE el tres MI etc... La característica del programa es que si pulsas el punto (la tecla del), se repite lo que has tocado, luego para volver a tocar se pulsa la barra espaciadora.

```

5 REM MONSER, S.A.
6 REM Y
7 REM J.L. PEREZ MADRIGAL
8 REM
9 REM PIANO
10 DIM B$(500)
20 SCREEN 2,0:COLOR 1,15,1
21 FOR T=1 TO 8
22 A$=A$+CHR$(255)
23 NEXT
24 SPRITE$(0)=A$
30 FOR T=0 TO 256 STEP 10:LINE(T,100)-(T+8,192),4,BF:NEXT T
40 FOR T=4 TO 256 STEP 10:LINE(T,100)-(T+4,160),1,BF:NEXT T
50 LINE(50,20)-(206,80),6,BF
60 Y=72
70 LINE(50,20)-(206,80),12,B:LINE(0,100)-(256,99),12
80 LINE(70,30)-(186,70),1,BF
90 PAINT(0,0),12
91 LINE(90,50)-(166,50),10,BF
92 A$=INKEY$
100 IF A$="1" THEN PLAY"V1505L64C"
110 IF A$="2" THEN PLAY"V1505L64D"
120 IF A$="3" THEN PLAY"V1505L64E"
130 IF A$="4" THEN PLAY"V1505L64F"
140 IF A$="5" THEN PLAY"V1505L64G"
150 IF A$="6" THEN PLAY"V1505L64A"
160 IF A$="7" THEN PLAY"V1505L64B"
170 IF A$="8" THEN PLAY"V1506L64C"
180 IF A$="." THEN GOTO 390
190 B$(Z)=A$
200 IF A$="1" THEN Z=Z+1
210 IF A$="2" THEN Z=Z+1
220 IF A$="3" THEN Z=Z+1
230 IF A$="4" THEN Z=Z+1
240 IF A$="5" THEN Z=Z+1
250 IF A$="6" THEN Z=Z+1
260 IF A$="7" THEN Z=Z+1
270 IF A$="8" THEN Z=Z+1
280 IF A$="1" THEN Y=72
290 IF A$="2" THEN Y=82
300 IF A$="3" THEN Y=92
310 IF A$="4" THEN Y=102
320 IF A$="5" THEN Y=112
330 IF A$="6" THEN Y=122
340 IF A$="7" THEN Y=132
350 IF A$="8" THEN Y=142
360 PUT SPRITE 0,(Y-2,170),1,0
380 GOTO 92
390 FOR S=1 TO Z
400 IF B$(S)="1" THEN PLAY"V1505L32C"
410 IF B$(S)="2" THEN PLAY"V1505L32D"
420 IF B$(S)="3" THEN PLAY"V1505L32E"
430 IF B$(S)="4" THEN PLAY"V1505L32F"
440 IF B$(S)="5" THEN PLAY"V1505L32G"
450 IF B$(S)="6" THEN PLAY"V1505L32A"
460 IF B$(S)="7" THEN PLAY"V1505L32B"
470 IF B$(S)="8" THEN PLAY"V1506L32C"
480 FOR T=0 TO 100:NEXT T:NEXT S
490 CLEAR
500 IF INKEY$=" " THEN GOTO 10
510 GOTO 500

```



MORSE

```

3 REM MONSER, S.A.
4 REM Y
5 REM J.L.PEREZ MADRIGAL
6 REM
7 REM MORSE
8 REM
9 REM
10 DIM A$(500):DIM V$(500)
11 KEY OFF
20 CLS
30 SCREEN 0:COLOR 1,15,1:WIDTH 40
40 PRINT"ESTO ES UN TRANSFERIDOR DE MORSE"
50 PRINT
60 PRINT"SE TIENEN DOS OPCIONES:"
70 PRINT
80 PRINT"1)- PASAR A CODIGO MORSE UN MENSAJE"
90 PRINT
100 PRINT"2)- TRADUCCION DE MENSAJE EN MORSE"
110 PRINT
120 INPUT"OPCION(1/2)";A
130 IF A<1 OR A>2 THEN 120
140 PRINT
150 PRINT"PULSA UNA TECLA"
160 IF INKEY$="" THEN 160
170 IF A=2 THEN GOTO 860
180 CLS
190 PRINT"REGLAS DE MANEJO"
200 PRINT
210 PRINT"DEBES PONER LETRA POR LETRA"
220 PRINT
230 PRINT"EL NUMERO DE LETRAS NO PUEDE SER > 500"
240 PRINT
250 PRINT"NO MARQUE LOS ESPACIOS"
260 PRINT
270 PRINT"PONGA EL TECLADO EN MAYUSCULAS"
280 PRINT
290 PRINT"PARA VER LA TRADUCCION PULSE:GR+SH+,"
300 PRINT
310 FOR T=0 TO 500
320 LOCATE 0,13:INPUT"LETRA=";S$
330 IF S$="" THEN GOTO 390
340 A$(T)=S$
350 LOCATE 0,12:PRINT
360 LOCATE 3,15:PRINT"LETRA N°";T
370 NEXT T
380 GOTO 390
390 FOR G=0 TO T-1
400 B$=A$(G)
410 IF B$="A" THEN V$(G)="·↓↓"
420 IF B$="B" THEN V$(G)="·↓↓↓↓"
430 IF B$="C" THEN V$(G)="·↓↓↓"
440 IF B$="Q" THEN V$(G)="·↓↓↓"
450 IF B$="D" THEN V$(G)="·↓↓↓"
460 IF B$="E" THEN V$(G)="·↓"
470 IF B$="F" THEN V$(G)="·↓↓↓"
480 IF B$="G" THEN V$(G)="·↓↓↓"
490 IF B$="H" THEN V$(G)="·↓↓↓"
500 IF B$="I" THEN V$(G)="·↓↓↓"
510 IF B$="J" THEN V$(G)="·↓↓↓"
520 IF B$="K" THEN V$(G)="·↓↓↓"
530 IF B$="L" THEN V$(G)="·↓↓↓"
540 IF B$="M" THEN V$(G)="·↓↓"
550 IF B$="N" THEN V$(G)="·↓↓↓"
560 IF B$="." THEN V$(G)="·↓↓↓"
570 IF B$="O" THEN V$(G)="·↓↓↓"
580 IF B$="P" THEN V$(G)="·↓↓↓"
590 IF B$="R" THEN V$(G)="·↓↓↓"
600 IF B$="S" THEN V$(G)="·↓↓↓"
610 IF B$="T" THEN V$(G)="·↓"
620 IF B$="U" THEN V$(G)="·↓↓↓"
630 IF B$="V" THEN V$(G)="·↓↓↓"
640 IF B$="W" THEN V$(G)="·↓↓↓"
650 IF B$="X" THEN V$(G)="·↓↓↓"
660 IF B$="Y" THEN V$(G)="·↓↓↓"
670 IF B$="Z" THEN V$(G)="·↓↓↓"
680 IF B$="." THEN V$(G)="·↓↓↓"
690 NEXT G

```

ES un programa traductor o conversor de mensajes en morse, traspa o traduce los mensajes en morse a lenguaje normal y viceversa.


```

700 PRINT
710 CLS:PRINT"TRADUCCION"
720 FOR M=0 TO G
730 PRINT V$(M),A$(M)
740 PRINT:FOR Z=0 TO 500:NEXT Z:NEXT M
750 PRINT
760 FOR T=0 TO 1500:NEXT T:SCREEN 0:COLOR 1,15
770 PRINT"PARA VOLVER AL MENU PULSA:1"
780 PRINT
790 PRINT"PARA VOLVER A VER LA TRADUCCION PULSA:2"
800 X$=INKEY$
810 IF X$="1" THEN GOTO 840
820 IF X$="2" THEN GOTO 850
830 GOTO 800
840 CLEAR:GOTO 10
850 CLS:GOTO 811
860 CLS
870 PRINT"REGLAS DE MANEJO"
880 PRINT
890 PRINT"EL PUNTO ES IGUAL A 3 . ."
900 PRINT
910 PRINT"LA RAYA ES IGUAL A:3 / ."
920 PRINT
930 PRINT"PARA VER LA TRADUCCION PULSA:GR+SH+ ."
940 PRINT
950 FOR T=0 TO 500
960 LOCATE 0,10:INPUT"LETRA M.=";F$
970 IF F$=" " THEN GOTO 1010
980 A$(T)=F$
990 LOCATE 3,12:PRINT"LETRA N>";T
1000 LOCATE 0,10:PRINT"
1010 CLS
1020 FOR K=0 TO T-1
1030 B$=A$(K)
1040 IF B$="." THEN V$(K)="A"
1050 IF B$="/" THEN V$(K)="B"
1060 IF B$="." THEN V$(K)="C"
1070 IF B$="." THEN V$(K)="Q"
1080 IF B$="." THEN V$(K)="D"
1090 IF B$="." THEN V$(K)="E"
1100 IF B$="." THEN V$(K)="F"
1110 IF B$="." THEN V$(K)="G"
1120 IF B$="." THEN V$(K)="H"
1130 IF B$="." THEN V$(K)="I"
1140 IF B$="." THEN V$(K)="J"
1150 IF B$="." THEN V$(K)="K"
1160 IF B$="." THEN V$(K)="L"
1170 IF B$="." THEN V$(K)="M"
1180 IF B$="." THEN V$(K)="N"
1190 IF B$="." THEN V$(K)="O"
1200 IF B$="." THEN V$(K)="P"
1210 IF B$="." THEN V$(K)="R"
1220 IF B$="." THEN V$(K)="S"
1230 IF B$="." THEN V$(K)="T"
1240 IF B$="." THEN V$(K)="U"
1250 IF B$="." THEN V$(K)="V"
1260 IF B$="." THEN V$(K)="W"
1270 IF B$="." THEN V$(K)="X"
1280 IF B$="." THEN V$(K)="Y"
1290 IF B$="." THEN V$(K)="Z"
1300 IF B$="." THEN V$(K)="."
1310 IF B$="." THEN V$(K)="."
1320 NEXT K
1330 CLS:PRINT"TRADUCCION"
1340 PRINT
1350 FOR L=0 TO K
1360 PRINT V$(L),A$(L)
1370 PRINT:FOR W=0 TO 500:NEXT W:NEXT L
1380 PRINT
1390 PRINT"SI DESEAS VERLO PULSA 3 1 ."
1400 PRINT
1410 PRINT"SI DESEAS VOLVER AL MENU PULSA 3 2 ."
1420 R$=INKEY$
1430 IF R$="1" THEN GOTO 1330
1440 IF R$="2" THEN GOTO 1460
1450 GOTO 1420
1460 CLEAR:GOTO 10

```

":NEXT T

TYPERUN

LA PRIMERA REVISTA CASSETTE PARA TECLEAR Y GRABAR

AÑO I — N.º 4

LISTADO

MENSUAL

195 pts.

MSX

...na
...s musicales
...meros Romanos
Ataque Espacial
Esqui Alpino

MSX

Globos
Robot
Saboteador

COMMODORE

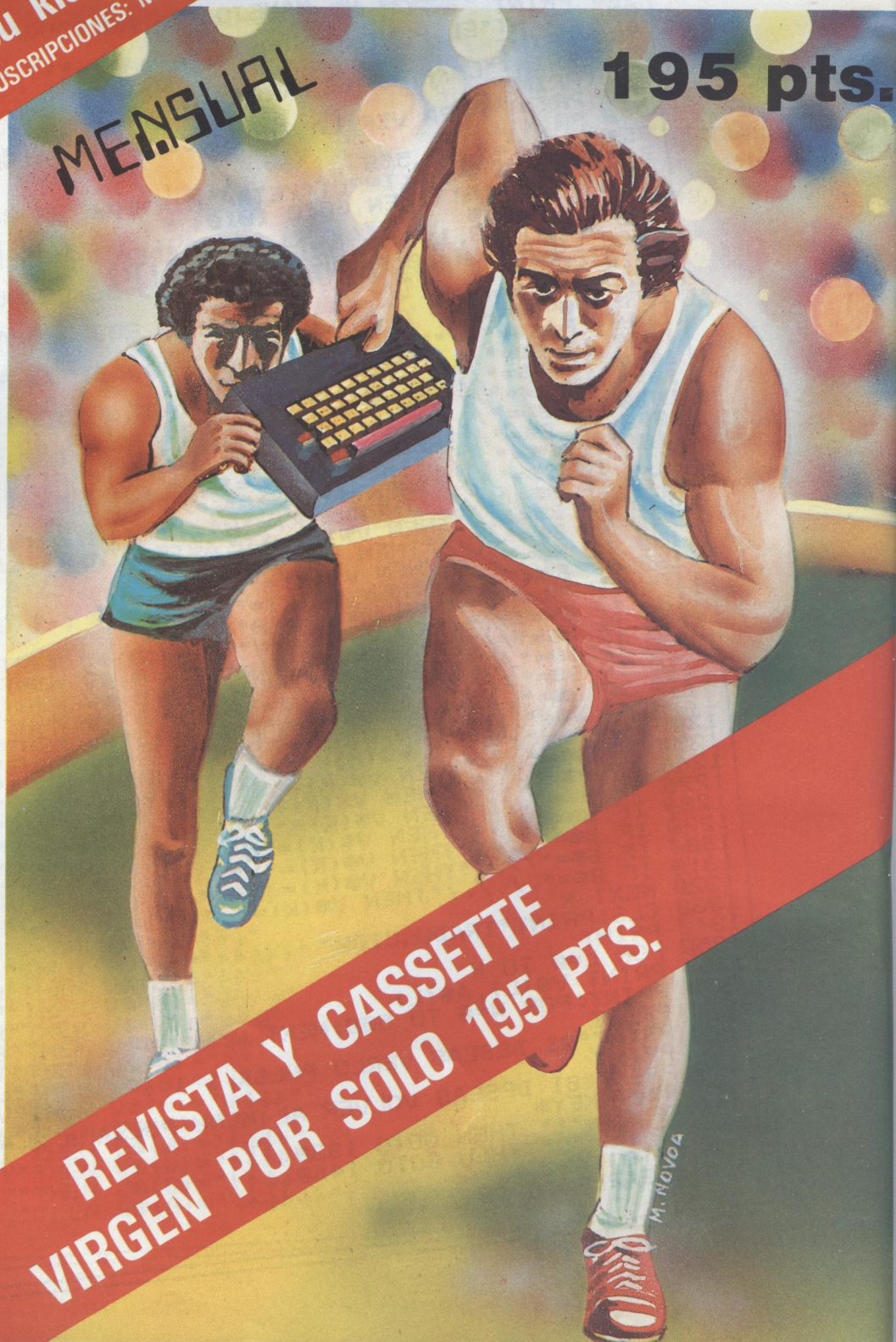
Roland Garros
Arquero
Codigo

AMSTRAD

Al loro
Damas

MONSER

REVISTA Y CASSETTE
VIRGEN POR SOLO 195 PTS.



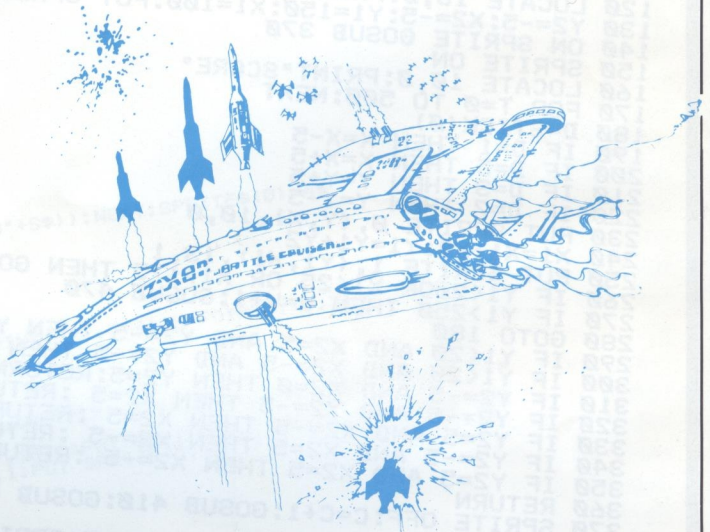
space

CONSISTE en esquivar meteoritos con una nave, moviendo con el cursor y

```

3 REM MONSER, S.A.
4 REM Y
5 REM J.L.PEREZ MADRIGAL
6 REM
7 REM SPACE
8 REM
9 REM
10 OPEN"grp:"AS#1
20 SCREEN2,0:COLOR 5,1,1
30 DATA 11111111
31 GOSUB 490
40 DATA 01110000
50 DATA 00100000
60 DATA 01111110
70 DATA 00100000
80 DATA 01110000
90 DATA 11111111
100 DATA 00000000
110 FOR T=1 TO 8:READS$:A$=A$+CHR$(VAL("&B"+S$)):NEXT:SPRITE$(0)=A$
120 X=50:AB=151:B=50:G=30:PAN=0
121 PRESET(30,182),1:PRINT #1,"MUNICION":LINE(25,180)-(152,190),15,B:LINE(100,181)-(150,189),10,BF
130 FOR L=1 TO G:CIRCLE(INT(RND(1)*240)+10,INT(RND(1)*165)+10),3,15,,1.4:NEXT:L
131 PRESET(30,182),1:PRINT #1,"MUNICION":LINE(25,180)-(152,190),15,B:LINE(100,181)-(AB+1,189),10,BF
132 LINE(AB,181)-(150,189),1,BF
150 FOR T=0 TO 256
160 T=T+1
170 D=STICK(0):A$=INKEY$
180 IF D=1 THEN X=X-1
190 IF D=5 THEN X=X+1
200 IF D=3 THEN T=T+1
210 IF D=7 THEN T=T-1
220 Z=POINT(T+9,X-1):K=POINT(T+9,X+8)
230 PUN=PUN+1
240 IF Z=15 OR K=15 THEN GOTO 320
241 IF B<=0 THEN GOTO 260
250 IF A$="Q" OR A$="q" THEN GOSUB 360
260 PUT SPRITE$(T,X),5,0
270 IF PAN=10 THEN GOTO 430
280 NEXT
290 PAN=PAN+1
300 PUN=PUN+100
310 GOTO 150
320 SCREEN 3
330 PRESET(50,50),1:PRINT#1,"SCORE"
340 PRESET(45,120),1:PRINT #1,PUN
350 GOTO 350
360 LINE(T+9,X-1)-(T+50,X+1),6,BF
370 LINE(T+9,X+3)-(T+30,X+5),6,BF
380 LINE(T+9,X+7)-(T+50,X+9),6,BF
390 LINE(T+9,X-1)-(T+50,X+1),1,BF
400 LINE(T+9,X+3)-(T+30,X+5),1,BF
410 LINE(T+9,X+7)-(T+50,X+9),1,BF
420 B=B-1:AB=AB-1:LINE(AB,181)-(AB+1,189),1,B
421 RETURN
430 SCREEN 3
440 PRESET(80,30),1:PRINT #1,"WOW"
450 PRESET(65,90),1:PRINT#1,"1000"
460 PRESET(50,140),1:PRINT#1,"BONUS"
470 PUN=PUN+1000:G=G+10:PAN=0
480 FOR T=0 TO 2000:NEXT:SCREEN 2:COLOR 5,1,1:GOTO 130
490 PRESET(55,10),1:PRINT#1,"COPYRIGHT RORO 1985"
500 CIRCLE(128,100),20,10,,1.4
510 PAINT(128,100),10
520 IA=6.28/20
530 A=0
540 FOR VC=1 TO 20
550 Y=128+50*SIN(A)
560 X=100+50*COS(A)
570 LINE(128,100)-(Y,X),10
580 A=A+IA
590 NEXT
600 FOR T=0 TO 2000:NEXT
610 CLS
620 PRESET(30,10),1:PRINT#1,"MISION"
630 PRESET(30,20),1:PRINT#1,"XXXXXX"
640 PRESET(10,40),1:PRINT#1,"ESQUIVA LOS METEOROS"
650 PRESET(10,70),1:PRINT#1,"DISPARAS CON Q"
660 PRESET(10,110),1:PRINT#1,"MUEVES CON EL CURSOR"
670 PRESET(10,140),1:PRINT#1,"ESTE MENSAJE SE AUTODESTRUIRA"
680 PRESET(10,170),1:PRINT#1,"!!! BUENA SUERTE !!!"
690 FOR T=0 TO 2000:NEXT
700 LINE(0,0)-(256,192),1,BF
750 PRESET(100,90),1:PRINT#1,"¿READY?"
760 FOR T=0 TO 1500:NEXT:CLS:RETURN

```



FRONTON

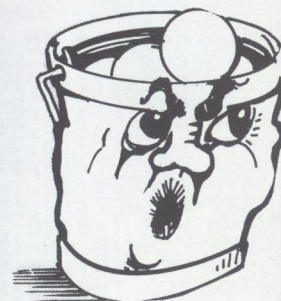
SE mueve con el cursor y hay que evitar que se nos escape la pelota.



```

4 REM MONSER, S.A.
5 REM Y
6 REM J.L. PEREZ MADRIGAL
7 REM
8 REM FRONTON
9 REM
10 GOSUB 500
20 SCREEN 1,3:COLOR 5,1,1
30 DATA 192,192,192,192,192,192,192,192,192,192
40 DATA 192,192,192,192,192,192,192,192,192,192
50 DATA 96,240,240,96,0,0,0,0,0,0
60 FOR T=1 TO 16
70 READ A:A$=A$+CHR$(A):NEXT:SPRITE$(0)=A$
80 Y=200:X=100
90 FOR T=1 TO 8
100 READ A:B$=B$+CHR$(A):NEXT:SPRITE$(1)=B$
110 LOCATE 3,0:PRINT A
120 LOCATE 18,0:PRINT B
130 Y2=-5:X2=-5:Y1=150:X1=100:PUT SPRITE 1,(Y1,X1),13,1
140 ON SPRITE GOSUB 370
150 SPRITE ON
160 LOCATE 10,0:PRINT "SCORE"
170 FOR T=0 TO 500:NEXT
180 D=STICK(0)
190 IF D=1 THEN X=X-5
200 IF D=5 THEN X=X+5
210 IF D=3 THEN Y=Y+5
220 IF D=7 THEN Y=Y-5
230 PUT SPRITE 0,(Y,X),10,0
240 X1=X1+X2:Y1=Y1+Y2
250 PUT SPRITE 1,(Y1,X1),13,1
260 IF Y1<200 OR X1<25 OR X1>175 THEN GOSUB 290
270 IF Y1>250 THEN V=V+1:GOSUB 470
280 GOTO 180
290 IF Y1<20 AND X2=5 AND Y2=-5 THEN Y2=5:X2=5:RETURN
300 IF Y1<20 AND X2=-5 AND Y2=-5 THEN Y2=5:X2=-5:RETURN
310 IF Y2=-5 AND X2=0 THEN Y2=5:RETURN
320 IF Y2=-5 AND X2=-5 THEN X2=5:RETURN
330 IF Y2=5 AND X2=-5 THEN X2=5:RETURN
340 IF Y2=-5 AND X2=5 THEN X2=-5:RETURN
350 IF Y2=5 AND X2=5 THEN X2=-5:RETURN
360 RETURN
370 SPRITE OFF:C=C+1:GOSUB 410:GOSUB 460:IF Y2=3 AND X2=0 THEN Y2=-5:SPRITE ON:R
ETURN
380 IF Y2=5 AND X2=-5 THEN Y2=-5:SPRITE ON:RETURN
390 IF Y2=5 AND X2=5 THEN Y2=-5:SPRITE ON:RETURN
400 SPRITE ON:RETURN
410 Y1=Y1-8:X1=X1:PUT SPRITE 1,(Y1,X1),13,1
420 IF C>=15 THEN GOTO 550
430 RETURN
440 IF V=15 OR C=15 THEN GOTO 490
450 RETURN
460 LOCATE 3,0:PRINT C:RETURN
470 LOCATE 18,0:PRINT V:C=0:LOCATE 3,0:PRINT A:GOTO 130
480 IF V>=15 THEN GOTO 630
490 GOTO 490
500 SCREEN 3:COLOR 5,1,1:OPEN "GRP:"A$#1
510 DRAW "BM20,70":COLOR 5:PRINT #1,"FRONTON"
520 FOR T=0 TO 2500:NEXT
530 FOR G=0 TO 30:FOR T=0 TO 15:COLOR ,T:NEXT T:NEXT G
540 COLOR ,1:FOR T=0 TO 2000:NEXT:LINE(0,0)-(256,192),1,BF:RETURN
550 LOCATE 4,9:PRINT "¿ OTRA PARTIDA ?, (s/n)"
560 A$=INKEY$
570 IF A$="S" OR A$="s" THEN CLEAR:RUN
580 IF A$="N" OR A$="n" THEN GOTO 600
590 GOTO 560
600 LOCATE 9,21:PRINT "COPYRIGHT RORO 1985"
610 PLAY "V13L1605CEGADFB06CR16L2C"
620 GOTO 620
630 LOCATE 7,9:PRINT "LO SIENTO TE HE GANADO"
640 LOCATE 4,11:PRINT "¿ OTRA PARTIDA ?, (s/n)"
650 A$=INKEY$
660 IF A$="S" OR A$="s" THEN CLEAR:RUN
670 IF A$="N" OR A$="n" THEN GOTO 600
680 GOTO 560
690 GOTO 690

```



LABER

SE mueve con el cursor.

Consiste en comerse los cuadros rojos, todos, así sucesivamente, hasta que te choques con los triángulos, que irán más deprisa a medida que te los vayas comiendo todos.

```

4 REM MONSER, S.A.
5 REM Y
6 REM J.L.PEREZ MADRIGAL
7 REM LABERINTO
8 REM
9 REM
10 OPEN"GRP:"AS#1
11 SCREEN 2:COLOR 5,1,1
12 GOSUB830
13 ON SPRITE GOSUB 800
14 SPRITE ON
15 Y=11:X=1:N=1
16 LINE(0,0)-(256,192),5,BF
17 LINE(0,0)-(246,182),1,BF
18 LINE(10,0)-(20,10),1,BF
19 LINE(10,0)-(20,140),5,BF
20 FOR T=20 TO 236 STEP 20
21 LINE(T,20)-(T+10,30),5,BF
22 LINE(T,40)-(T+10,50),5,BF
23 LINE(T,60)-(T+10,70),5,BF
24 NEXT
25 LINE(0,80)-(236,90),5,BF
26 LINE(20,100)-(80,170),5,BF
27 LINE(30,110)-(70,160),1,BF
28 LINE(20,130)-(30,140),1,BF
29 LINE(40,120)-(60,150),5,BF
30 LINE(90,90)-(100,170),5,BF
31 LINE(110,182)-(120,100),5,BF
32 LINE(130,90)-(140,170),5,BF
33 LINE(150,182)-(160,170),5,BF
34 LINE(170,90)-(180,170),5,BF
35 LINE(190,100)-(236,170),1,BF
36 LINE(200,110)-(226,160),1,BF
37 LINE(210,160)-(220,170),1,BF
38 LINE(210,120)-(216,150),5,BF
39 GOSUB 690
40 DATA 00011000
41 DATA 01111100
42 DATA 11100111
43 DATA 11111111
44 DATA 01100110
45 DATA 00000000
46 DATA 00000000
47 DATA 00000000
48 FOR T=1 TO 8:READ S$:A$=A$+CHR$(VAL("&B"+S$)):NEXT:SPRITE$(0)=A$
49 GOSUB 590
50 D=STICK(0)
51 IF D=1 THEN X=X-1
52 IF D=3 THEN Y=Y+1
53 IF D=5 THEN X=X+1
54 IF D=7 THEN Y=Y-1
55 E=POINT(Y+4,X-1):F=POINT(Y+3,X+6):G=POINT(Y-1,X+4):H=POINT(Y+9,X+4)
56 IF E=5 THEN X=X+1
57 IF F=5 THEN X=X-1
58 IF G=5 THEN Y=Y+1
59 IF H=5 THEN Y=Y-1
60 IF POINT(Y+4,X+3)=6 THEN PUN=PUN+100:LINE(Y,X)-(Y+6,X+6),1,BF:TI=TI+1:IF TI=
61 THEN GOTO 790
62 T=T-N:V=V-N:L=L+N:PUT SPRITE 1,(T,70),10,1:PUT SPRITE 2,(238,V),10,1:PUT SPR
63 ITE 3,(L,30),10,1:PUT SPRITE 4,(L,92),10,1:PUT SPRITE 5,(L,172),10,1:PUT SPRITE
64 (T,10,50),10,1:(L-30,10),10,1
65 PUT SPRITE 7,(L-30,10),10,1
66 KL=INT(RND(1)*500)
67 IF KL=89 THEN LINE(210,160)-(220,170),5,BF
68 IF KL=123 THEN LINE(210,160)-(220,170),1,BF
69 PUT SPRITE 8,(L-70,130),10,1
70 PUT SPRITE 0,(Y,X),12,0
71 GOTO 400
72 DATA 00011000
73 DATA 00100100
74 DATA 01001010
75 DATA 10010001
76 DATA 01001010
77 DATA 00100100
78 DATA 00011000
79 DATA 00000000
80 FOR T=1 TO 8:READ F$:V$=V$+CHR$(VAL("&B"+F$)):NEXT:SPRITE$(1)=V$
81 RETURN
82 CIRCLE(213,115),2,6,,1.4
83 CIRCLE(215,75),2,6,,1.4
84 CIRCLE(50,115),2,6,,1.4
85 CIRCLE(180,15),2,6,,1.4
86 CIRCLE(50,35),2,6,,1.4
87 CIRCLE(100,55),2,6,,1.4
88 CIRCLE(20,75),2,6,,1.4
89 CIRCLE(30,175),2,6,,1.4
90 CIRCLE(116,95),2,6,,1.4
91 RETURN
92 PUN=PUN+1000:GOSUB 690:TI=0:N=N+2:Y=10:X=2:GOTO 400
93 SPRITE OFF:LINE(0,0)-(256,10),15,BF:PRESET(30,2),0:PRINT#1,"SCORE[";PUN;"]"
94 ACABO***
95 LINE(0,182)-(256,192),15,BF:PRESET(18,17),1:COLOR 15:PRINT#1,"J":PRESET(40,17),
96 GOTO 820
97 CIRCLE(20,20),8,15,,1.4:PRESET(18,17),1:COLOR 15:PRINT#1,"*****LO SIENTO,SE
98 PRINT#1,"PRESENTA"
99 F=40:FOR T=1 TO 12
100 F=F+10
101 PRESET(40,F),1:PRINT#1,"L A B E R I N T O"
102 NEXT
103 FOR T=0 TO 2000:NEXT:FOR H=0 TO 30:FOR T=0 TO 15:COLOR ,,T:NEXT:NEXTH:COLOR
104 5,1,1:RETURN

```


Análisis Software

NOS sentamos de nuevo ante un arcade, que aprovecha perfectamente las características del MSX, consiguiendo en algunos momentos hacernos creer que se trata de otro equipo y no un Home Computers, el que tenemos delante. Con unos gráficos muy estudiados y bastante agradables, y un sonido apropiado que inunda la habitación, la conocida firma SEGA lanza al mercado este juego, que en un primer nivel nos hace enfrentarnos a unas estáticas torres de energía contra las que nos desintegraremos si chocamos.

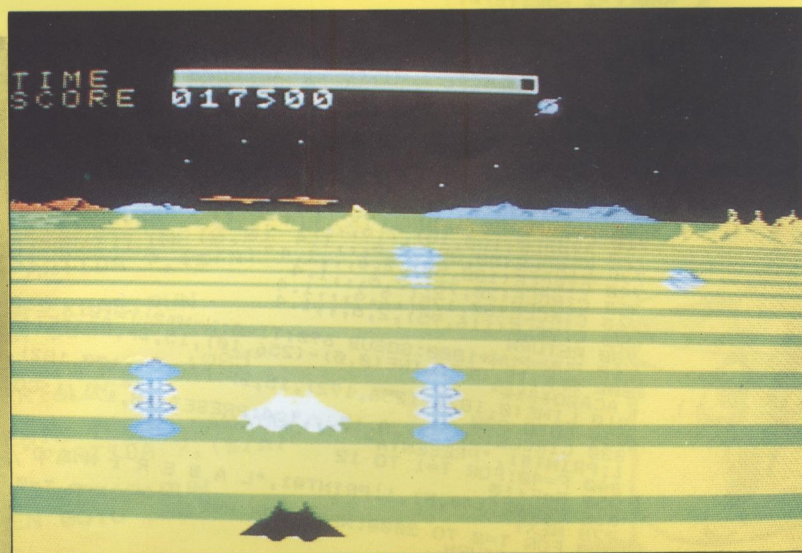
Superado el primer nivel, la cosa se complica añadiendo unos platillos invasores en el bando opuesto, con los que hemos de acabar mientras pasamos por entre las torres. A continuación, el más difícil todavía: torres, platillos y marcianitos, todos a la vez y contra ti. Superado todo esto, pasas al hiperespacio, donde después de abatir platillos, habrás de derribar a la mayor nave.

Todo parecía haber terminado cuando bajamos a un segundo nivel, donde las torres de energía te obligan a pasar entre ellas, desintegrándote con sus rayos si no lo haces. Y con esta nueva complicación, volvemos a empezar el ciclo, del que os aseguro que os va a resultar muy difícil salir, a menos que seáis unos expertos jugadores.

Desde el punto de vista técnico, este es un juego de sencilla realización pero muy efectista, con una respuesta tanto al teclado como al joystick realmente excelentes, y unos gráficos y un sonido, como ya comentábamos, fuera de lo común.

Siéntate cómodamente, conecta el joystick, carga el programa y disponte a disfrutar de uno de los mejores arcades que se han fabricado para MSX.

BUCK ROGERS



Análisis Hardware

CANON V-20



Hace ya algún tiempo de nombre Canon era sinónimo de cocinas a gas. Mas recientemente Canon significa cámaras, fotocopadoras, etc.

Ahora se puede añadir a esta lista su MSX.

Canon es una de las campañas con más éxito del Japón. Sus principios fueron humildes y sus aspiraciones muy altas. Nunca perdió una oportunidad, y ahora son los innovadores de la industria fotográfica, además de adquirir gran reputación en material de oficina. Esta es una gran ventaja al sacar su ordenador MSX.

De todas maneras, la producción de ordenadores es un poco lenta, por lo que deberemos esperar algunos meses para sentir el tirón publicitario.

El precio del ordenador oscila entre las 60.000 ptas., siendo un precio

medio.

El ordenador que ha lanzado Canon es de 64 K, y se llama V - 20.

Siguiendo la línea de otras compañías del sector, Canon ha rediseñado su máquina japonesa, a la vez de hacerla compatible con el sistema pal.

Estéticamente, el ordenador es rechoncho y gracioso, si es que se pueden utilizar estos terminos para describir a un ordenador, las esquinas son redondas, las teclas de cursor son más grandes de lo acostumbrado, las letras naranjas y blancas y el logotipo de Canon dan esa impresión.

En este ordenador, a diferencia de algunos otros, no existen características especiales. El puerto de expansión es poco usual, ya que esta «escondido» debajo de un panel de quita y pon; estando situado en la parte trasera. Los puertos de joysticks se encuentran en un sitio poco usual, ya que están en la parte delantera de la máquina.

Al tocarlo por primera vez se desvanece la sensación inicial de euforia.

El tacto plástico del teclado es muy obvio, notándose la diferencia de acabado con otros ordenadores como el Sony.

Análisis Hardware

El teclado está equipado con toda la gama de teclas alfanuméricas y de control, incluyendo la de los acentos europeos. Las letras alfanuméricas y de cursor son grises oscuras, y las de control grises claras y negras.

Las teclas son ligeramente cóncavas, con la función de cada una de ellas impresa en vez de estar grabada. Esto implica que los rótulos pueden borrarse con el uso. El ángulo del teclado es muy pequeño, pero el usuario podrá manejarse bien, y comparado con el teclado de otros ordenadores, la diferencia es notoria.

Las teclas de cursor son una delicia. Son muy grandes comparadas a las de otros ordenadores. Están ordenadas de tal forma que pueden ser usadas muy rápidamente.

Esta característica hace a la Canon ideal para juegos de ordenador.

El resto de las teclas de control están claramente marcadas y dispuestas alrededor de las teclas alfanuméricas, en el sitio usual. La barra espaciadora es un poco corta, la tecla RETURN un poco más pequeña de lo usual, aunque si está acostumbrado a máquinas de escribir eléctricas, no tendrá ningún problema. Asimismo, la tecla CAPS tiene un piloto verde, que se enciende al utilizar esta tecla.

Las teclas de función forman una fila en la parte superior del teclado, flanqueadas por las teclas STOP, INS, DEL y HOME/CLS. Son largas, negras y fáciles de localizar, las teclas sin función son más pequeñas, y están dentadas, un rótulo encima de ellas muestra su función. Si los rótulos estuviesen encima de las teclas sería excelente, aunque no está mal tal y como está.

Asimismo, nos lo han puesto muy fácil para pulsar las teclas CTRL y STOP a la misma vez, función que necesitamos usar frecuentemente.

En cuanto al teclado, hay que decir que las teclas alfanuméricas están bien, pero podrían mejorarse. Las teclas de control están entre las mejores que hemos tenido oportunidad de probar.

La V - 20 tiene además un interruptor de encendido que se encuentra en la parte derecha. Un piloto verde nos indica cuando la máquina está encendida. Sin embargo, este aparato carece de la tecla RESET, que sin embargo se encuentra en otros ordenadores MSX del mercado.

La V - 20 está equipada con los interfaces usuales en este tipo de máquinas, para una máxima compatibilidad. Detrás del teclado hay un puerto para cartuchos, con una protección plástica que se abate al introducir un cartucho.

Los Joysticks se ajustan en los dos puertos situados en la parte delantera del ordenador, estando rotulados. Esta posición de los puertos implica no tener que girar el ordenador cuando queremos ajustar el joystick, por lo que resulta muy cómodo.

En la parte trasera del V - 20 hay 5 puertos. De izquierda a derecha se encuentran los de televisión, video, audio, cassette e impresora. Por último en la esquina se encuentra el cable de la red. El interface para impresora tipo centronics tiene dos asideros en cada lado para asegurar el cable. El enchufe del cassette es el estándar de 8 pin din. Todos estos enchufes están protegidos del polvo y claramente marcados.

Para tener a la vista el puerto de expansión de 50 pin, se debe quitar un pequeño panel plástico. Este sale fácilmente y nos muestra el segundo puerto de cartuchos.

El puerto de expansión es para cartuchos o periféricos con salidas tipo cartucho. Esto implica que no podremos enchufar accesorios como por ejemplo el disk drive de Spectravideo sin hacer modificaciones.

En este momento Canon ya tiene una amplia gama de impresoras de calidad, bien asentadas en el mercado de ordenadores.

Todas ellas utilizan el interface paralelo centronics, por lo que se pueden utilizar con la V - 20 y, por supuesto, con los demás ordenadores MSX. El funcionamiento del V - 20 no es todo lo bueno que debía. Los

colores no son tan vívidos como los de otros aparatos. El sonido es normal.

En cuanto al recalentamiento de la máquina, hay que decir que el transformador no se calienta con facilidad, aún con el uso prolongado.

No hay demasiadas rejillas de ventilación, pero los diseñadores hicieron un buen trabajo con el transformador.

Canon proporciona pocos accesorios con la V-20. Hay un manual de referencia de 300 páginas, un manual para el usuario de 30 páginas, así como los cables para la conexión del ordenador con el aparato de cassette y la TV. Sin embargo, no incluyen ningún tipo de software para el ordenador.

El manual para el usuario nos parece ideal para el usuario, siendo muy claro y conciso. En él se explica como conectar el ordenador a una TV, describe el teclado, sus funciones y una guía de como editar programas.

A continuación se muestra una pequeña introducción al lenguaje básico cómo introducir líneas, cómo ejecutar un programa, etc. Después habla de las conexiones al aparato de cassette, de como usar cartuchos y joysticks, terminando con información sobre la estructura de la memoria, etc. Hay suficiente información para asegurar a los usuarios de la V - 20 el poder utilizarla sin dirigirse a otros manuales de referencia.

Esta es la V - 20. Una máquina de la que se pueden decir pocas cosas negativas. Por su precio, merece más la pena que los ordenadores, Sanyo, Sony y Mitsubishi. Tampoco es la más barata, ya que la Toshiba y Spectravideo son más baratas, y no se comercializará a gran escala.

Si decide comprar una Canon, tendrá en sus manos un aceptable ordenador MSX.

La completa documentación incluida con el ordenador implica que no deberá tener problemas a la hora de usarla y el estándar MSX significa que tendrá un básico muy completo para trabajar.



EL PREGONERO

COMO ya sabéis, esta sección está destinada a vosotros, queridos lectores; para vuestras dudas, problemas, anuncios... incluso para aquellas anécdotas divertidas que os haya podido ocurrir con vuestro entrañable ordenador, que muchas veces pasa de ser una «simple máquina» (si es que podemos darle este calificativo) a ser un buen amigo, con el que se pasan muchas horas. Así pues, esperamos vuestras cartas. ¡Hasta la próxima!

Desearía contactar con usuarios de MSX de mi provincia para intercambio de programas.

José Luis Fernández.
Avda. Fdez. Ladreda, 58 6º C
Gijón (Asturias)

Se precisan distribuidores en todo el territorio nacional, para productos de primeras marcas de:

**Computer
Video
Audio**

Dirigirse a: Monser, S.A.
C/ Argos, 3. Teléfono (91) 742 72 12
Srta. Yolanda

**QUEREMOS
VER TUS
PROGRAMAS
BASIC:
SPECTRUM,
C64, MSX Y
AMSTRAD**

Sabemos que eres lo suficientemente ingenioso para no necesitar copiarlos de na-cassette con tu programa, y a ser posible, un listado del mismo.

Premiamos con 5.000 pts. y un ejemplar de la revista en cuestión, cada programa que publiquemos en cualquiera de nuestras cinco publicaciones.

Envíanos el tuyo, cuanto antes lo hagas, más posibilidades tendrás de verlo publicado.

MONSER, S. A.
C/ ARGOS, 9
28037 MADRID

Deprisa, Deprisa...

MONSER...

cada día mas.



Key Panel
plantillas troqueladas especiales
para colocar sobre el teclado
de Spectrum.



Games Board
carcasa moldeada para
colocar sobre el teclado del
Spectrum, con
pivotes móviles
para indicar las
teclas a utilizar
en cada programa.



Revista con
cassette
de juegos de
aparición
mensual para
Spectrum 48 K.



Revista mensual
con programas listados para
Spectrum, M S X, Amstrad y
Commodore. Incluyendo cinta
virgen.



Revista
mensual
con cassette
para
MSX.



Cassette virgen
C-30, especial
para ordenadores.



Dos programas
de juegos para Spectrum 48 K,
con cinta virgen de regalo.



Revista con
cassette de
aparición
mensual
con pro-
gramas
didácticos
para
Spectrum
48 K



Seis ca-
ssettes con
programas
estrellas pre-
sentados en
estuche de
lujo para
Spectrum
48 K
P.V.P. 1.795 pts.
Catálogo con
instrucciones en castellano.

Colección tus Juegos Single
20 estuches de lujo con un programa
para Spectrum 48 K
incluyendo manual en
castellano.



Colección
tus juegos 4
5 estuches de lujo con
4 programas cada uno
incluyendo manual de
instrucciones en castellano
para Spectrum 48 K.



MONSER, S.A.
C/ Argos, 9
28037 Madrid
Tlf. 742 72 12 / 96



Interface para
Joystick de
doble salida, especial
para Spectrum.



Lápiz de Luz para Spectrum.



Joystick
Quinckshot I



Joystick
Quinckshot II



Key Board
teclado profesional especial
para ordenadores.



Joystick
«Challenger»

Nota: Todos los cassettes llevan los programas grabados en ambas caras.